TEMA – FILMAI PAGAL ŽAIDIMUS: SILENT HILL, DOOM, RESIDENT EVIL, HITMAN...

PC KLUBAS

KARTU SU GAMES.LT

Nr. '08 (39)
Kaina 9,99 Lt

UPG United Publishing Group
ISSN 1648-6854
2006'08
9 771648 685027 08

TITAN QUEST
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE
HEROES OF MIGHT & MAGIC V
THE MOVIES: STUNTS AND EFFECTS
MICRO MACHINES V4
COSSACKS2: BATTLE FOR EUROPE

MĖNESIO ŽAIDIMAS

PREY

2 CD

KONKURSAS

TEMA – FILMAI PAGAL ŽAIDIMUS: SILENT HILL, DOOM, RESIDENT EVIL, HITMAN...

PC KLUBAS

KARTU SU

GAMES.LT

Nr. 08 (39)
Kaina 4,99 Lt

TECHNIKOS IŠRADIMAI IR ĮDOMYBĖS

ŽAIDIMŲ APŽVALGOS

TITAN QUEST

Diablo atgimsta senovės graikijoje?!

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Geriausias ėjimų strategijos sugrįžimas

THE MOVIES: STUNTS AND EFFECTS

MICRO MACHINES V4

COSSACKS2: BATTLE FOR EUROPE

KAINA
4, 99 Lt
BE CD

KONKURSAS

MĖNESIO ŽAIDIMAS

PREY

UPG United Publishing Group

2006'08

ISSN 1648-6854

LIETUVOS SPAUDA
NAUJIENA!
LOTTO
LOTTO

Nuo šiol OHO LOTTO bilietą gali įsigyti kioskuose LIETUVOS SPAUDA

oho LOTTO

loterija

ŽIRGŲ LENKTYNĖS

SPRINTAS
Milijonierius
LOTTO TOTO
FINIŠAS
1
2
NOKIA
oho LOTTO

! OHO LOTTO jau laimėta apie 30 000 Lt, Turime net 65 DIDŽIOJO PRIZO laimėtojus!

sms žinutė- Tavo loterijos bilietas

sms 1606

Dėmesio! Jau ir TELE2

BILIETO KAINA 1 Lt + sms siuntimo kaina 0,20 Lt

KAIP STATYTI:

Rašyk SMS: OHO ir 3 skaičius iš 12 (pvz.: OHO 2 11 9)

Siųsk SMS 1606 ir netrukus gausi loterijos bilietą.

Sveiki,

Teko skaityti, kad šią vasarą JAV ir Europoje dėl milžiniškų karščių gedo rekordiškai daug kompiuterinių ir elektroninių sistemų. Ištisi miestai likdavo be komunikacijų ar elektros. Laimei, Lietuvoje tokių rimtų anomalijų nebuvo, todėl ir be jokių techninių nesklandumų paruošėme Jums naują, paskutinį šios vasaros „PC Klubo“ numerį.

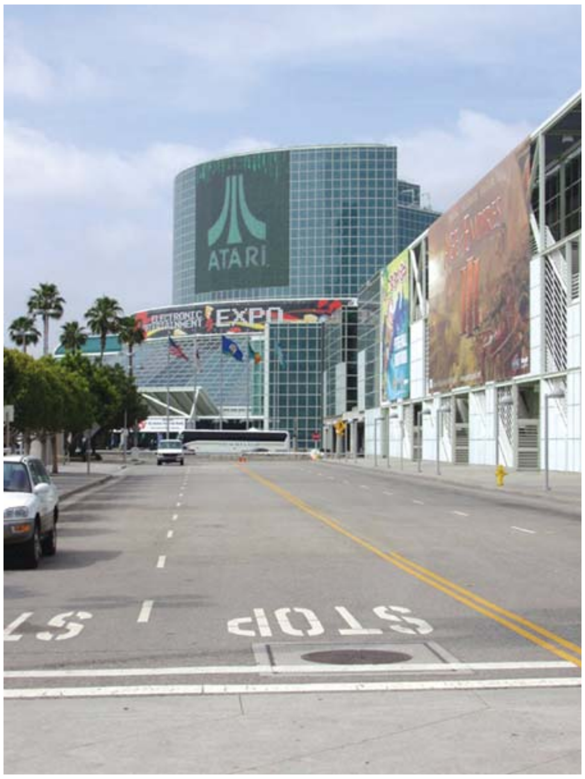
O skaitinėjome tokius pranešimus ne šiaip sau. Mat ieškojome, ką galima atkasti įdomaus ne iš žaidimų, bet iš realaus mus supančio pasaulio. Vasara — pats geriausias metas eksperimentuoti su tokia informacija ir naujienomis, tad šiame numeryje pristatome naują skyrelį — „RL club“. Ką reiškia RL, žaidžiantys „online“ žaidėjai turėtų „pagauti“ iš karto, na, o likusieji supras, pasiskaitinėję žurnalo gale esančią naują rubriką. Mums ruošti tokias naujienas ir įdomybes patiko, tikėkimės, kad Jums patiks jas skaityti.

Be šios stambesnės naujovės, numeryje yra ir kai kurių kitų pakeitimų. Pirma — nėra „Expert“ klubo. Ne, jis nedingo, tiesiog šį kartą susikaupė daug kitokių skyrių informacijos, o kažko tokio ypatingo ir naudingo, ką galėtume pateikti šiame skyrelyje, kaip ir nebuvo. Ateityje vėlgi, priklausomai nuo situacijos, šis skyrelis bus. Gal ne toks didelis, kaip būdavo nevienodų „PC Klubo“ numerių atvejais, bet kažką įdomaus ir naudingo iš patarimų srities bandysime papasakoti.

Pagrindinė „Expert“ praleidimo priežastis — daug didesnė, nei patys tikėjomės, numerio tema. Kaip jau užsiminiau praėjusį kartą, neseniai pasirodė, daugelio nuomone, pats kokybiškiausias filmas pagal žaidimus, tad pamanėme, kad dabar kaip tik gera proga atidžiau pasigilinti į šią žaidimų – filmų sritį bei papasakoti Jums, kas buvo, kas yra ir kas bus. Pavyzdžių yra tikrai nemažai. Kas įdomiausia, būtent toks šių didžiųjų industrijos šakų bendradarbiavimas įgauna vis didesnį pagreitį ir pritraukia vis rimtesnius žmones. Taigi šio numerio temoje karaliauja kinas. Atsipalaiduokime, juk dabar vasara :).

Kas dar? Kaip bebūtų keista, bet netipiškai vasariniams numeriams turime nemažai recenzijų. Kodėl kūrėjai ir leidėjai pasiryžo išleisti daugiau nei įprasta tokiam laikui ir, svarbiausia, kokybiškų žaidimų — neaišku, tačiau tai labai džiugina. Tikėkimės, jog ši tendencija išsilaikys, nauji žaidimai rinkoje pasirodys sklandesniu nuolatiniu grafiku, o ne didžiuliais tuntais porą kartų per metus. Tiesa, kai kurie naujųjų žaidimų tėra visai nedideli, todėl paruošėme ir trumpučių recenzijų. O kam per daug į viską gilintis? Atsipalaiduokime, juk dabar vasara :).

Prieš palikdamas Jus versti puslapius ir skaityti šį numerį noriu pranešti labai didelę ir svarbią naujieną. Galbūt ją jau girdėjote, nes pastarosiomis dienomis apie tai tiesiog plyšauja visa internetinė žaidimų Vakarų spauda. Tokios „E3“ parodos, kokia ji buvo daugiau nei dešimtį metų, nebebus. Nuo kitų metų renginys iš milžiniško šou taps daug mažesne industrijos profesionalų susitikimų ir sprendimų priėmimo vieta. Tokią poziciją paskelbė parodos organizatoriai ESA (Entertainment Software Association — „pramogų programinės įrangos gamintojų asociacija“). Žinia tiesiog šokiravo daugelį žaidimų apžvalgininkų, taigi dabar internetas tiesiog mirga nuo įvairių atsiliepimų ir pranešimų. Kitame numeryje plačiau papasakosime apie šį keistą, tačiau, rodos, pateisinamą sprendimą. Įdomu tai, kad kito numerio tema bus taip pat žaidimų paroda — didžiausias Europos žaidimų industrijos renginys „Games Convention“. Žodžiu, laukia daug įdomaus darbelio. Na, o jums linkiu gero skaitymo. Susitiksime jau rudenį.



Ričardas Jaščemskas

TEMA – FILMAI PAGAL ŽAIDIMUS: SILENT HILL, DOOM, RESIDENT EVIL, HITMAN...
PC KLUBAS
KARTU SU
GAMES.LT
Nr. '08
Kaina 9,99 Lt
UPG
TITAN QUEST
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE
HEROES OF MIGHT & MAGIC V
THE MOVIES: STUNTS AND EFFECTS
MICRO MACHINES V4
COSSACKS2: BATTLE FOR EUROPE
MĖNESIO ŽAIDIMAS
PREY
KONKURSAS

Vyr. redaktorius	Ričardas Jaščemskas
Redaktorius	Jogintas Visockas
Naujienų redaktorius	Aleksandras Maslovas
Stilistė	Giedrė Brazaitytė
Dizaineris — maketuotojas	Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 6.781
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Pegi reitingai

Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas

Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai

Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus

Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

Diskriminacija – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

Žaidimų platformos

PC DVD-ROM – Asmeninis Kompiuteris
PS2 – Sony PlayStation 2
XBOX – Microsoft Xbox
– Nintendo GameCube
PS3 – PlayStation 3
– Microsoft Xbox 360
Wii – Nintendo Wii

Turinys 0608

04 Laukiamiausi žaidimai
08 Kibersportas
12 News club
Trumpos naujienos
Verslo naujienos
Stronghold Legends
Anno 1701
Assassin's Creed
Clive Barker's Jericho
Colin McRae: DIRT
16 Tema
Filmai pagal žaidimus
30 Mėnesio žaidimas
Prey
34 Recenzijos
Titan Quest
Glory of the Roman Empire
Heroes of Might & Magic V
The Movies: Stunts And Effects
Micro Machines V4
Cossacks2: Battle For Europe
52 Klasika
Clive Barker's Undying
54 World of Warcraft
56 Hardware club
„Creative" Fatallty serija
Produktai
60 Software club
Populiarių daugialypės terpės grotuvų apžvalga
62 DUK / Skelbimai
63 Kodai
64 Mini recenzijų konkursas
66 Pagalba
67 Datos / TOP
68 RL club
70 CD pristatymas
72 Kuponas

16

34

44

CREATIVE
X-RAM 64MB
Xtreme Fidelity
X-Fi
BLASTER
FATAL1TY
FPS

56

52

AR NORITE TIKRO KOKYBIŠKO GARSO?

ALTEC LANSING
ALTEC LANSING
ALTEC LANSING
ALTEC LANSING
Just listen to this!

ALTEC LANSING®

Laukiamiausi žaidimai

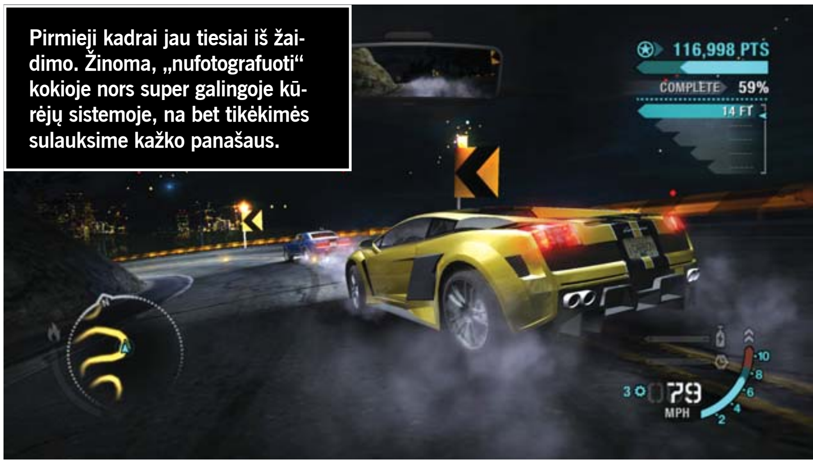
NEED FOR SPEED: CARBON
HALF-LIFE 2: EPISODE TWO, PORTAL, TEAM FORTRESS 2
RUNAWAY 2
CRYSIS

ALEX

Tokia karšta vasara taip ir veja pasislėpti į kokią nors vėsesnę ramią vietelę, toliau nuo įkaitusio asfalto ir automobilių. Su dideliu malonumu tą ir padarytume, tačiau pareiga skaitytojams — svarbiau už viską, taigi štai Jums eilinė „įkaitusios“ informacijos apie laukiamiausius šio mėnesio žaidimus porcija.

1. NEED FOR SPEED: CARBON

Kompanija „Electronic Arts“ tęsia šaunią tradiciją kviesti gražias moteris savo „Need For Speed“ frančizei papuošti. Visai neseniai industrijos gigantas paskelbė eilinę garsenybę, kuri turėtų įkvėpti greito važiavimo mėgėjus naujausiame frančizės žaidime „Need for Speed: Carbon“. Būsimųjų lenktynių žvaigžde taps aktorė Emmanuelle Vaugier, kuri „suvaidins“ Nikki — buvusią pagrindinio veikėjo draugę. Aktorė iš Kanados nusifilmavo daugelyje epizodinių vaidmenų TV serialuose; taip pat ją galima išvysti kruviname „siaubiake“ „Pjūklas 2“. Nepaisant gana abejotinos reputacijos, ji greičiausiai patiks gražių virtualių mašinų mėgėjams, nes talentas šiuo atveju nėra pats svarbiausias dalykas.



Pirmieji kadrai jau tiesiai iš žaidimo. Žinoma, „nufotografuoti“ kokioje nors super galingoje kūrėjų sistemoje, na bet tikėkimės sulauksime kažko panašaus.

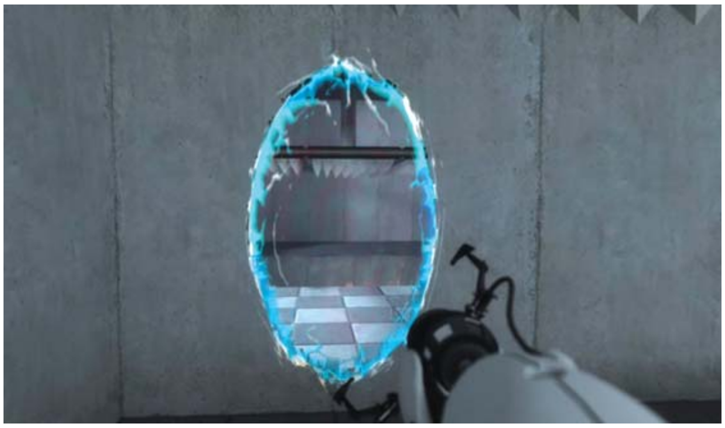
Šioje vietoje turbūt derėtų prisiminti kitas „elektronikų“, kaip dar vadinama „Electronic Arts“, moteris. Žaidime „NFS: Underground 2“ kūrėjai aktyviai išnaudojo skaitmenines modelio Brooke Burke grožybes, o dar ankstesnio žaidimo žvaigždė irgi buvo modelis, kompanijos „Maybelline“ veidas bei antrojo plano vaidmenų aktorė Josie Maran.

Priminsiu, kad naujos nelegalios lenktynės „užturbintomis“ mašinomis vyks ne tik miesto gatvėse, bet ir vingiuotose Kalifornijos vietovės Carbon Canyon trasose. Rizikuodami nesusivaldyti sudėtingose viražuose „geimeriai“ kovos su konkurentais dėl teisės būti karščiausių lenktynininkų sąrašo viršūnėje. Kūrėjai žada naują automobilių derinimo lygį, už kurį atsakys „Autosculpt“ technologija. Be to, NFS žaidėjai pirmą kartą galės turėti savo virtualią komandą (su galimybe vystyti jos narių įgūdžius), be kurios finišo linijos tiesiog nepasieksi. Projekto laukiama lapkritį.

Aktorės išvaizdos perkėlimo į žaidimo heroję kokybe galite įsitikinti patys.

2. HALF-LIFE 2: EPISODE TWO, PORTAL, TEAM FORTRESS 2

Neseniai surengtame kasmetiniame „EA Summer Showcase“ ta pati „Electonic Arts“ pristatė žurnalistams visą eilę šios ir naujos kartos konsolių bei PC projektų. Tarp pranešėjų buvo ir „Valve Software“ vadovas Gabe Newell. Jis papasakojo daugybę įdomių dalykų apie karščiausius kompanijos rengiamus projektus, kurių daugelis yra ir mūsų laukiamiausių žaidimų „topuose“. Bet apie viską iš eilės.

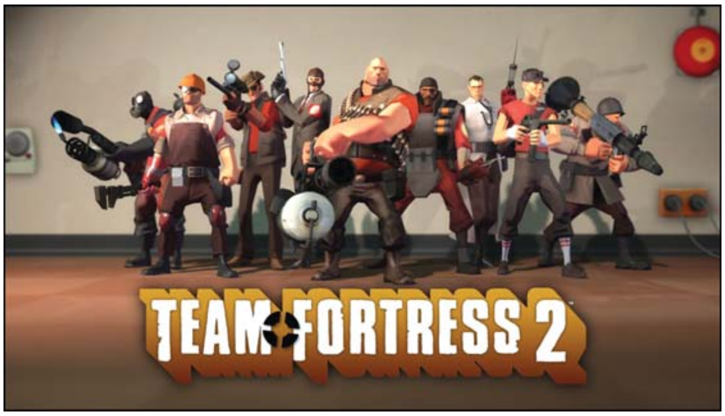


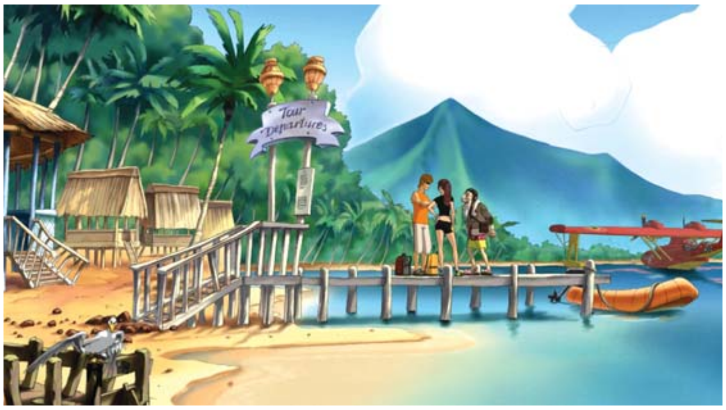
Iš pradžių buvo pademonstruotas atnaujintas „Half–Life 2: Episode Two“ klipukas, beveik toks pat, koks yra rodomas perėjus pirmąjį epizodą. G. Newell papasakojo, kad antrojo epizodo veiksmas vyks už sunaikinto City 17 ribų, ir kad žaidėjai gaus (pagaliau!) naujus ginklus ir varžovus. Žaidimo varikliukas bus žymiai patobulintas: pavyzdžiui, atsiras „kinetinės fizikos“ sistema, nauja dalelių sistema, pagerinti augalų lapai ir t.t.

Toliau jis prasitarė apie savo naują projektą su inovaciniu „geimplėjumi“, kurio darbinis pavadinimas yra „Portal“ (būtinai pasižiūrėkite filmuką diske!). Kūrėjai, sugalvoję „Half–Life 2“ žaidimui gravitacinę patranką, tęsia savo eksperimentus neįprastų ir praplečiančių „geimplėjų“ ginklų srityje. Naujajame jų kūrinyje yra naudojama portalų koncepcija, kuri labai panaši į „Prey“ analogus. Skirtumas tik tas, kad šiame projekte portalais bus galima šaudyti, dėliojant juos laisvai ir tokiu originaliu būdu sprendžiant įvairiausius galvosūkius. Įvertinant „gravigun‘o“ sėkmę galima spėti, kad naujas kūrėjų sumanymas žaidėjams patiks. „Portal“ žaidimas bus platinamas pakuotėje kartu su antruoju „Half–Life 2“ epizodu.

Galiausiai „Valve“ vadovas papasakojo apie tai, kad jo komanda baigia legendinės „multiplayer“ modifikacijos „Team Fortress 2“ darbus, laukiamo ir mitinio projekto, panašiai kaip „Duke Nukem Forever“. Priminsiu skaitytojams, kad „Team Fortress 2“ kūrimas prasidėjo tolimais 1999 metais.

Jo „geimplėjaus“ pagrindą sudaro grupinis „multiplayer“ žaidimas ir skirtingos veikėjų klasės, tarp kurių bus kulkosvaidininkas, snaiperis, šnipas, žvalgas, mechanikas ir gydytojas. Iš viso žaidime bus 9 skirtingi veikėjai, kurių kiekvienas pasižymės savo unikaliais gabumais bei ginkluote. Visi „Team Fortress 2“ herojai sukurti pasitelkus „Cell Shading“ technologiją, taigi dabar mūšiai vyksta tarp komiškų veikėjų panašių į tuos, kurie buvo „Spy vs. Spy“ ir „No One Lives Forever“ (arba visai naujame „mode“ „The Ship“). Jau tiksliai žinoma, kad naujas „Team Fortress“ įeis į „multiplayerio“ „Half–Life 2: Episode 2“ sudėtį. Pastarasis, beje, nepaisant kilusių abejonių, vis tik pasirodys šių metų ketvirtajame ketvirtyje, vienu metu PC, „Xbox 360“ ir „PlayStation 3“ platformose. Konsolinės versijos bus papildytos visu ankstesniu žaidimo dalių turiniu, taigi jų savininkai galės pasimėgauti nekalbaus gydytojo su geležine lazda nuotykiais City 17 nuo pat pradžių.



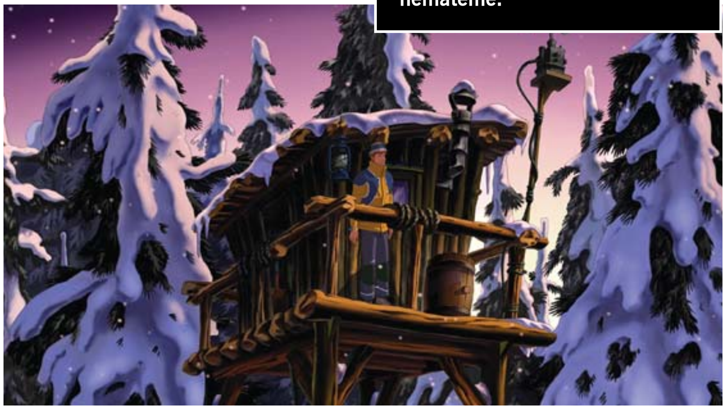


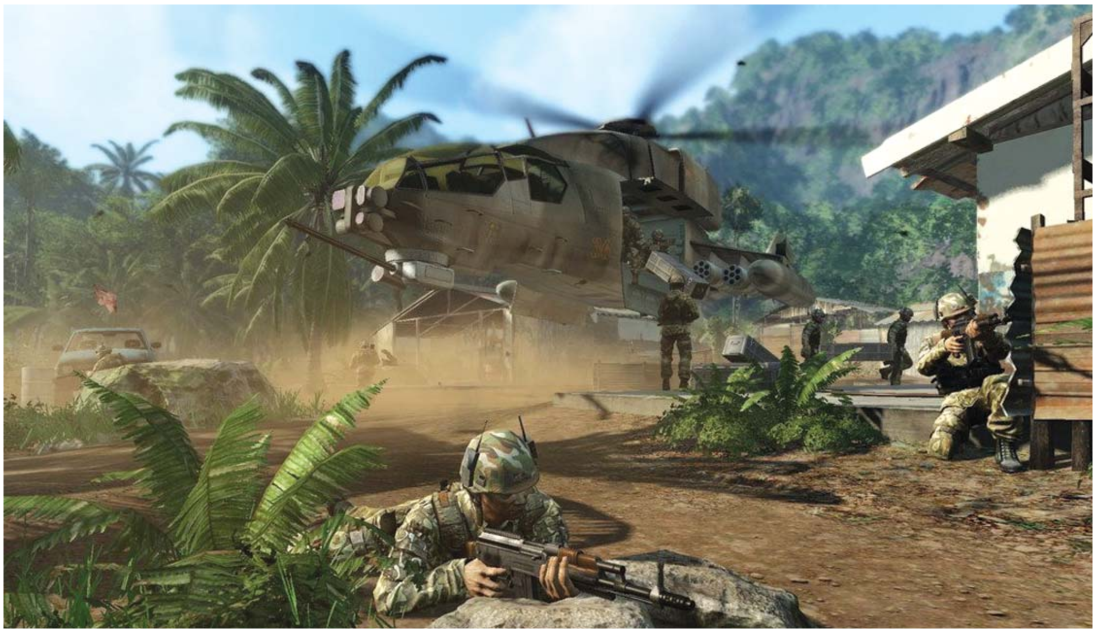
3. RUNAWAY 2

Paslapties uždanga nuo vieno laukiamiausių žaidimų pagaliau nuslinko, kai visai neseniai kūrėjai, vaikinai iš „Pedulo Studios“, nuėmė nuo jo „Top Secret“ antspaudą. Pirmiausia tas liečia siužeto užuomazgas.

„Runaway 2“ žaidime mūsų vėl laukia susitikimas su Brajanu ir Džina, kurie dabar visada ir visur yra kartu. Jų nauji nuotykiai prasideda Havajuose, kur jie leidžia savo bendras atostogas. Viskas klostosi tiesiog puikiai. Porelė džiaugiasi gyvenimo malonumais, apsišarvavę akvalangais nardo į vandenyno gilumas, deginasi auksiniuose paplūdimiuose, ragauja įvairiausius tropinius kokteilius ir tiesiog mėgaujasi vienas kito kompanija nuošaliuose kampeliuose. Šis ramus gyvenimas tekėjo iki tol, kol Džina sugalvojo aplankyti vadinamąjį „Havajų pasaulio stebuklą“, puikiuosius Tiki Falls krioklius. Susėdę į senovinį „kukuruzniką“ (skraidantį turbūt dar nuo Chruščiovo laikų) įsimylėjėliai keliauja į vienišą salą, kurioje yra kriokliai. Toliau viskas vyksta tradiciškai: iš pradžių vienas lėktuvo variklis atsisako veikti, paskui kitas, paskui sulūžta abu sparnai ir galas. Kai gedimas išaiškėja, Brajanas, kaip tikras džentelmenas, atiduoda vienintelį parašiutą merginai ir išstumia ją iš lėktuvo. Ką gi, nėra to blogo, kas neišeitų į gerą — :). Lėktuvas išties tapo lengvesnis ir Brajanui atsirado šansas išsigelbėti. Sėdėdamas prie šturvalo ir parinkdamas nutupdymo (o tiksliau, kritimo) vietą jis įsidėmi spėjamą Džinos nusileidimo vietą. Tuo tarpu iki žemės lieka 10 metrų, 9, 8…3, 2, 1… BABOOM!

Iš esmės mūsų laukia labai gražus, įdomus ir ilgas animacinis filmukas. Ech, senokai tokių nematėme.





Viską nustelbianti tamsa apsupa Brajano protą. Atgavęs sąmonę po ne itin minkšto nutūpimo jis susivokia, kad yra džiunglėse, tad patikrinęs visų kūno dalių vientisumą keliauja ieškoti savo antrosios pusės. Na o kelionėje jam būtinai teks įsivelti į kokią nors bjaurią istoriją su eiline amžiaus mįsle.

Spėti mįsles mums teks malonioje dviejų žavingų herojų kompanijoje, su kuriais pereisime ir ugnį, ir vandenį. Be tankių plačialapių miškų, mes nukeliausime į smėlėtus Havajų pliažus, kur taip ir traukia atsigulti ir pasideginti, užkariausime apsnigtų kalnų viršūnes bei įsigilinsime į užmirštų civilizacijų paslaptis. Šiame nelengvame kelyje sutiksime net 25 unikalius veikėjus. Vieni taps mums pavojingais priešais, kurie nuolat rezga klastingus planus; kiti pasiūlys nesavanaudišką draugystę ir pasistengs padėti sudėtingose situacijose; treti apskritai neparodys jokio susidomėjimo mūsų herojų likimu.

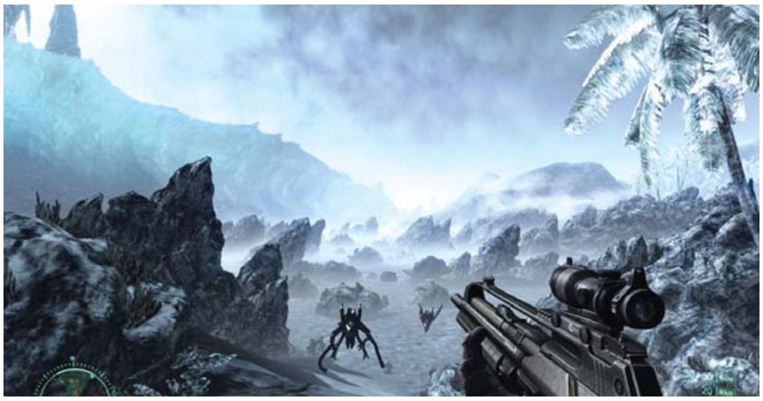
O štai mikropikselinė ekrano analizė, kai ieškoma naudingų daiktų, liko pagrindinis žaidimo perėjimo būdas. Ir, neduok dieve, jums eilinio skyriaus pradžioje praleisti kokį nors mažą daikčiuką... Jeigu taip atsitiks, pasirūpinkite aspirinu, antiįsiutinu ir kitomis naudingomis tabletėmis, nes galvos skausmo, siutimo ir kitų susierzinimo simptomų neišvengsite. Kita vertus, jeigu ant pečių turite nemenką „kvestų“ patirtį, visos šios smulkmenos nesukels ypatingų sunkumų.

Pabaigai atskleisiu dar vieną paslaptį — naująjį žaidimą sudaro 6 skyriai, kuriuos bus galima įveikti per 30 valandų.

4. CRYSIS

Milžiniškas „geimerių“ skaičius visame pasaulyje (ir mūsų žurnalo skaitytojai, sprendžiant iš gaunamų laiškų, nėra išimtis) su didžiuliu nekantrumu laukia pirmosios PC platformoje naujos kartos („next-gen“) šaudyklės „Crysis“. Specialiai jiems oficialiame žaidimo forume buvo paskelbti minimalus ir rekomenduotini superhito sisteminiai reikalavimai. Taigi paskelbiu juos specialiai šios rubrikos desertui — atidžiai paskaitykime ir jau pradėkime galvoti apie būsimą savo kompiuterio modernizavimą ;)

Na, rekomenduotini reikalavimai – maksimalūs (o ką čia cackintis?), o minimalūs, sutikite, visai suprantami, įvertinant tai, kad mūsų laukia štai tokie (ar panašūs) vaizdai.



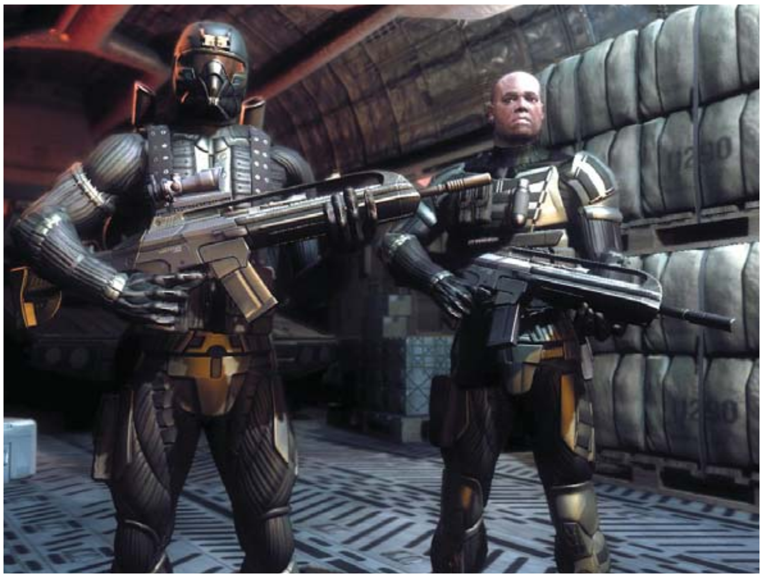
MINIMALŪS REIKALAVIMAI:

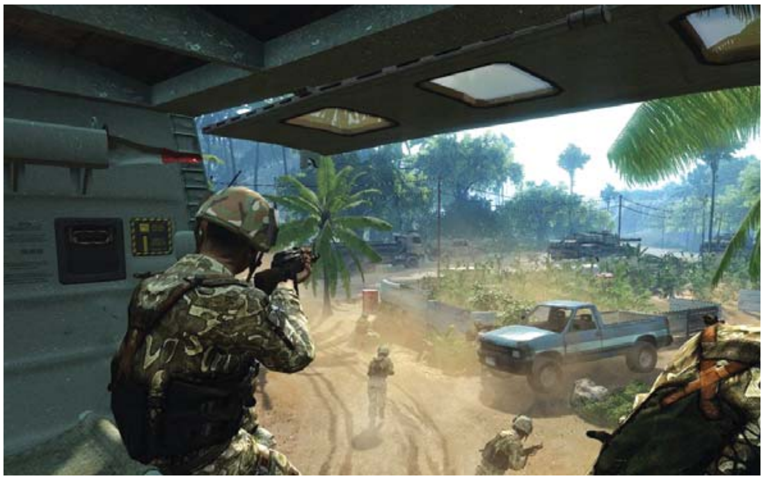
- Procesorius: „Athlon“ 64 3000+/„Intel“ 2.8 GHz
- Vaizdo plokštė: „Nvidia 6600“/X800GTO („shader model 2.0“)
- Atmintis: 1GB („Windows Vista“) / 768 MB (kitos OS)
- Vietos kietajame diske: 6GB
- Interneto ryšis: 256k+
- Diskų įrenginys: DVD
- Sistema: DX 9.0c suderinamas su „Windows XP“

REKOMENDUOTINI REIKALAVIMAI:

- Procesorius: Dviejų branduolių „dual-core“ CPU („Athlon“ X2/„Pentium“ D)
- Vaizdo plokštė: „Nvidia“ 7800 GTX/ATI X1800XT („shader model 3.0“) arba ekvivalentiška DirectX 10 plokštė.
- Atmintis: 1.5 GB
- Vietos kietajame diske: 6GB
- Interneto ryšis: 512k+ (su 128k+ „upload‘u“)
- Diskų įrenginys: DVD
- Sistema: DirectX 10 suderinamas su „Windows Vista“

Tiek naujienų laukiamiausių žaidimų fronte šį kartą. O aš jau atsisveikinu, iki susitikimo toje pačioje vietoje lygiai po mėnesio, atia!





MSI
www.msi.com.tw

AMD 64 Athlon
AMD 64 Athlon FX
AMD 64 Athlon X2
Palaiko AM2 lizdą ir DDRII atmintį

Jau tapo legenda...

1969
Neilas Armstrongas
1as žigsnis mėnulyje

2000
MSI pirmieji sukūrė pagrindines plokštes A tipo lizdui

2003
MSI pirmieji sukūrė AMD64 pagrindines plokštes

2006
MSI pirmieji sukūrė pagrindines plokštes AM2 tipo lizdui, 64-bitų, DDRII

K9N Platinum

K9N SLI Platinum

K9N Diamond

AMD
AMD64
Technologija
Našumas šiandienos ir rytdienos programinei įrangai

MSI — pirmoji rinkoje kompanija pasiūliusi platų pagrindinių plokščių AMD AM2 platformai asortimentą:
MSI K9N Diamond, MSI K9N SLI Platinum, MSI K9N SLI-2F, MSI K9N Platinum, MSI K9N Ultra-2F, MSI K9N Neo-F, MSI K9NGM2-FID, MSI K9NGM-L, MSI K9A Platinum

UAB „Fortakas"
Vilnius, Kaunas,
Klaipėda, Šiauliai
www.fortakas.lt

UAB „Aureolės sprendimai"
J. Basanavičiaus g. 25,
Vilnius
Tel. +370-5-2603708
www.aureole.lt

UAB „International Solution Group"
Daukanto g. 22a - 5
Klaipėda
Tel. +370-46-313840
www.fortakas.lt

UAB „Inida"
V. Krėvės pr. 13a,
Kaunas
Tel. +370-37-311224
www.inida.lt

UAB „Komparsa"
Ateities g. 33,
Vilnius
Tel. +370-5-2101620
www.komparsa.lt

UAB „Infociklas"
Ramygalos 66-1,
Panevėžys
Tel. 845-571010
www.ciklas.lt

UAB „Balco LTD"
S.Dariaus ir S.Girėno g. 21-19,
Klaipėda
Tel. (8 46) 310 610
www.balco.lt

UAB „KSC"
Savanorių pr. 278,
Kaunas
Tel. 312992
www.ksc.lt

Specifikacijos gali būti keičiamos be išankstinio įspėjimo
AMD, AMD Arrow logotipas, AMD Athlon, AMD64 ir jų kombinacijos yra Advanced Micro Devices, Inc. prekiniai ženklai. Kiti pavadinimai yra naudojami tik informaciniams tikslams ir yra jų savininkų prekiniai ženklai.

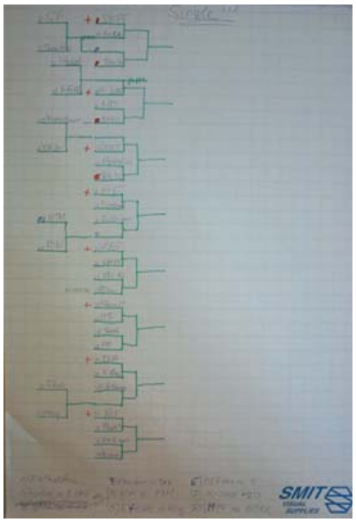
WCG 2006: Lietuvos ir Baltijos etapai

Šiemetiniai Lietuvos ir Baltijos „World Cyber Games“ atrankos etapai jau praėjo. Pateikiame „games.lt“ korespondentų įspūdžius apie renginius ir rezultatai. Įvykių būta labai daug, tad supažindinsime tik su nedidelėmis santraukomis. Visą informaciją galite rasti www.games.lt, įvedę paieškos žodžius „games.lt live“.

LIETUVOS ETAPAS – „METŲ BETVARKĖ“?

Lietuvos WCG etapas šiemet vyko „Holiday Inn“ viešbutyje, Vilniuje. Vieta tokiam renginiui parinkta aiškiai per maža bei ne itin pritaikyta. Dar blogiau — rodos, viskas organizuota visiškai chaotiškai: „Tvarkos nulis. Žmonės susigrūdę lipa vieni kitiems per galvas, pačių organizatorių ar jų bandymo palaikyti kokią nors tvarką nematyti. Metu antrą žvilgsnį į salę, matyti keletas jau įkaušusių žaidėjų/žiūrovų. Jie noriai triukšmauja ir lyg ir bando užkabinti vieną kitą praeinantį žaidėją. Organizatorių vėlgi nematyti, bandymo apraminti kiek per linksmai nusiteikusius dalyvius — irgi. Žmonių visur per daug, niekas netelpa“. (čia ir toliau – Artojas, games.lt)

CS varžybos smarkiai vėluoja ir galiausia paskelbiama, kad jos vyks tik vieno minuso sistema. „Šis pasikeitimas didesnį nepasitenkinimą sukėlė tarp savo jėgomis abejojančių komandų, mat kai kurie žmonės sukorė 100 – 300 kilometrų, sumokėjo po 25 litus „nuo galvos“, o visa tai tik už vieną mačą. Kodėl už vieną? Ogi todėl, kad 8 stipriausios komandos buvo atrinktos ir plačiai paskirstytos lentoje, kad nesusidurtų viena su kita jau pirmame raunde, tai reiškė neišvengiamą kelionę namo 8 vidutinio ar žemesnio lygio komandoms, kurios į lentelę buvo surašomos burtų keliu.“ Organizatoriai tokį sprendimą ir šiaip bendrą chaosą teisina tuo, kad nesitikėję tokio didelio dalyvių antplūdžio. Galiausiai prasideda turnyras, bet situacija ne ką pagerėja. Aiškios informacijos apie tai, kas kur su kuo žaidžia, nėra. „Turnyrinė lentelė“ piešiama paprasčiausiu markeriu.



Organizatoriai jokios konkrečios informacijos nepateikia ir nežino. Žaidėjai, bijodami praleisti savo eilę, įtemptai laukia po keletą ir daugiau valandų. Žadėto maisto atvežama per mažai, daugumai neužtenka.

Nepaisant visos sunkios dienos, komandos šiaip taip sužaidžia ir išaiškinami nugalėtojai.

REZULTATAI LIETUVOJE

Nekomandinių žaidimų turnyruose, kur tvarkos buvo kur kas daugiau ir viskas vyko sklandžiau, nugali šie žaidėjai:

➲ „Warcraft III“ nugalėtojas, pasivadinęs „ed) Sujin“ gauna tiesioginį kelialapį į WCG finalą Italijoje, jam Baltijos atrankos praeiti nereikės.

➲ „Need For Speed: Most Wanted“ pirmųjų dvejų vietų laimėtojai — Ras1s ir Wrc. Jiems, kaip ir pirmųjų dviejų vietų nugalėtojams likusių žaidimų turnyruose, teks dalyvauti Baltijos atrankos etape.

➲ „Starcraft“ finalistai — T.sqd) Deep ir T.sqd) Kr.

➲ „FIFA geriausieji“ – Giedrius ir Aleksej.

➲ „Counter Strike“ nugalėtojai — praėjusių metų Baltijos čempionai „Reset“ ir kauniečių komanda „oLa“.

„Games.lt“ komandoms turnyre sekėsi pusėtinai. Merginų komanda pralaimėjo pačioje pirmoje kovoje, tačiau parodė išties neprastą žaidimą ir pradžioje sugebėjo įbauginti priešininkus, „P3w“ komandą iš Alytaus. Ši kova, kaip ir buvo galima tikėtis, susilaukė išties didelio žiūrovų dėmesio. Vaikinų komandai sekėsi kur kas geriau. Pirmąją kovą prieš Panevėžio „TS“ komandą, „Games.lt Team“ laimėjo užtikrintai, antroji pergalė prieš „PF“ komandą buvo kur kas sunkesnė. Trečiąją kovą prieš klaipėdiečius „ZAP“ komanda „Games.lt Team“ pralaimėjo. Nors ir sėkmingai praėjo pirmąjį kovų etapą, tačiau „Games.lt“ komanda jau buvo patekusi į dviejų minusų sistemą, tad turėjo šansą lošti pralaimėjusiųjų lentelėje. Deja, nespėjusiems pailsėti žaidėjams teko stoti į dar vieną kovą su „Mystical.zone“, po kurios „Games.lt Team“ iš turnyro iškrito.

BALTIJOS ETAPAS – LATVIŲ TRIUMFAS

Baltijos WCG etapas vyko po dvejų savaičių Rygoje, „Reval Latvija“ viešbutyje. Čia renginys organizuotas kiek sklandžiau nei Lietuvoje. Žinoma, neapsieita be vėlavimo, tačiau tai pasitaiko visur. „Renginys vyko daugmaž sklandžiai, vietos viešbutyje buvo pakankamai, bendrai renginys vėlavo ne itin daug — kažkur apie dvi valandas. Aišku, už tai reikėjo mokėti kainą. Kai kurių šakų kibersportininkai skundėsi dėl poilsio tarp mačų trūkumo, organizatoriai kaip įmanydami skubino žaidėjus, nes stengėsi tvarkingai „tilpti“ į grafiką. Tačiau šioje vietoje bent jau sąlygos visiems buvo lygios.“

Deja, žiūrovų dėmesio, kaip bebūtų gaila, renginys nesusilaukė. Pačios kovos vyko gana sklandžiai, tačiau informacija apie jas vis tiek nebuvo pateikiama išsamiai ir vienoje vietoje. Tiek žaidėjai, tiek žurnalistai turėjo beveik viską šniukštinėti patys. Na, bent jau išsiaiškinti tai buvo galima daug lengviau, nei kad Lietuvoje. „Darbo sąlygos čia ir Lietuvoje labai nesiskyrė. Visus rezultatus (išskyrus CS) reikėjo rinkti pačiam, kalbinant kiekvienos rungties teisėjus atskirai. Skirtumas tik tas, kad nebuvo techninių nesklandumų, todėl ir patys teisėjai buvo geros nuotaikos, tiksliai registravo įvykius, noriai dalinosi užrašais. Taigi lakstymo ir ieškojimo buvo ženkliai mažiau. Šioje sferoje ypač puikiai dirbo „Fifa“ ir NFS „adminai“, už ką jiems ačiū.“

REZULTATAI LATVIJOJE

Vieno žaidėjo žaidimuose laimėjo latviai. Tik CS turnyre pavyko nugalėti estams. Lietuviai, deja, atstovaus tik vienintelis „Warcraft III“ laimėtojas. Na, o geriausiųjų sąrašas atrodo taip:

„NEED FOR SPEED: MOST WANTED“

1. USSR Alexio (LV) (Baltijos čempionas),
2. TR (LV),
3. K1cker (EST),
4. Ras1s (LT).

„FIFA“

1. Bellamy (LV) (Baltijos čempionas),
2. Aandriuxa (LV),
3. Sens (LT).

CS

1. Sync (EST) (Baltijos čempionai),
2. Reset (LT),
3. Eclipse (LV),
4. Ola (LT).

Tokį latvių pasisekimą galima komentuoti rimtesniu kaimynų požiūriu į šį užsiėmimą. „Kiek teko kalbėtis su PRO –1 atstovais ar pačiais žaidėjais, tai jie jau prieš turnyrą prognozavo pergales saviškiams NFS ir FIFA žaidimuose. Paklausus, kuo remiasi darydami tokias prognozes, jie atsakė paprastai: „Mūsų jaunuoliai labai daug dirbo“. Atlygis? Kelialapis į Monzą, kur susirinks bendraminčiai ir sportininkai iš viso pasaulio. Žmonės, su kuriais galbūt žaidi „on-line“ ir niekada nesitikėjai pamatyti... Galų gale — garbė atstovauti savo šalį pasaulinio masto žaidynėse.“

Štai tiek žinių iš didžiausio šiemetinio kibersporto renginio Lietuvoje ir Baltijos šalyse. Lieka laukti finalo Italijoje, kuris vyks spalio 18 – 22 dienomis Monzos mieste.

BALTOJI „ŽIEDŲ VALDOVO“ TARYBA

Kompanija „Electronic Arts“ oficialiai paskelbė apie visiškai naują „Xbox 360“, „PlayStation 3“ ir PC versijų RPG kūrimą, veiksmas vyks „The Lord of the Rings“ visatoje. „The Lord of the Rings: The White Council“ kuriamas pagal puikią Džono Tolkieno istoriją, pasirodymas numatytas kitų metų pabaigoje.

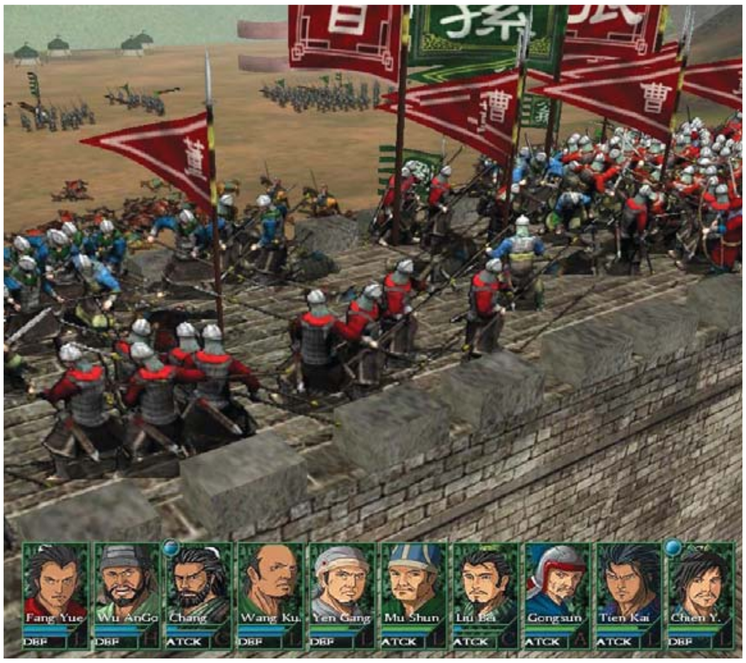
Žaidėjai galės pasirinkti savo herojų iš keturių rasių tarpo: žmonių, elfų, nykštukų arba hobitų. Žaidime galėsite susitikti su žinomais filmo veikėjais, tarkime, Hendalfu, Sarumanu, Galadrieliu, Elrondu bei kitais. Kūrėjų teigimu, puikios grafikos ir prabangios aplinkos kombinacija pademonstruos žaidėjams tikrą naujos kartos RPG žaidimo kokybę, kuriame jie patys galės kurti savo nuotykius. Kūrėjai žada pateikti žaidėjų tyrinėjimui milžinišką atvirą Viduržemio pasaulį, kuris gyvens savo gyvenimą. Vėliau oficialioje svetainėje žadama pateikti Išsamesnės informacijos.

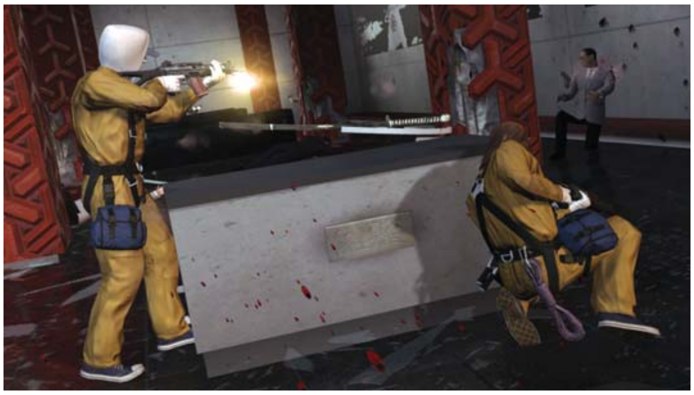
„Labai didžiuojamės, kad mums atiteko garbė kurti tokį žaidimą“, — teigia „The White Council“ prodiuseris Stivas Grejus. „ Dėl visiškai naujo „geimlėjaus“, epinio siužeto ir puikios grafikos „The Lord of the Rings: The White Council“ būtinai taps hitu!“ — sako jis.

THE LORD OF THE RINGS
The White Council

KARO ROMANTIKA

Kompanija „Magitech Corporation“, istorinės strateginės frančizės „Takeda“ kūrėjai, kuria naują projektą, kurio žanrą galima apibudinti kaip RTS su RPG elementais — „Chronicles of the Three Kingdoms“. Jis paremtas populiaria XIV amžiaus novele „Romance of the Three Kingdoms“. Žaidėjams teks dalyvauti epiniuose mūšiuose, kurie vykdavo Trijų Karalysčių egzistavimo laikais. Garsaus kinų karvedžio ir būsimojo imperatoriaus Liu Bei vaidmenyje teks pradėti tarpusavio karą dėl teisės valdyti Kiniją, prasidėjusį po Han dinastijos griūties. Žaisdami „geimeriai“ galės valdyti ne atskirus „unitus“, o ištisas divizijas, naudodamiesi įvairiomis formacijomis ir taktinėmis gudrybėmis. Panašumas į RPG yra tas, kad virtualūs generolai galės kaupti patirtį, kelti savo lygius, atrasti įvairių naudingų gabumų ir naudotis daiktais. Žadama visiškas 3D su laisva kamera, penkios pagrindinės „unitų“ rūšys, karių galimybes išplečiantys oro efektai bei landšaftas. Šio originalaus projekto pasirodymo data, deja, neskelbiama.



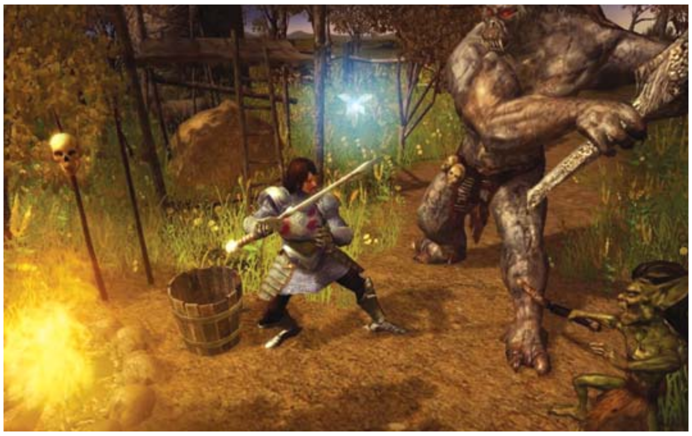


NAUJAS „HITMAN“ KŪRĖJŲ DARBAS

Kompanija „Eidos“ (priklauso SCi) oficialiai anonsavo trečiojo asmens brutalų veiksmą „Kane & Lynch: Dead Men“. Žaidimą kuria studija „IO Interactive“ — „stealth“ frančizės „Hitman“ ir taktinės šaudyklės „Freedom Fighters“ autoriai. Žaidimas kuriamas visiškai naujo varikliuko pagrindu. Projektas pasirodys PC ir „Xbox 360“ platformose, nors šis sąrašas nėra galutinis. Pagrindiniai vaidmenys žaidime atiteko keistai porelei — samdininkui ir žudikui – psichopatui. Juos sieja labai keistos pažiūros į teisingumą ir atsitiktinai suvedęs likimas. Apie „geimplėjų“ nepasakyta nė žodžio, tačiau jau anksčiau buvo pranešama apie „co – op“ „multiplayerį“ su intuityvia „grupinio“ valdymo sistema. Apytikslė projekto pasirodymo data — 2007 metai.

DIEVO RANKA

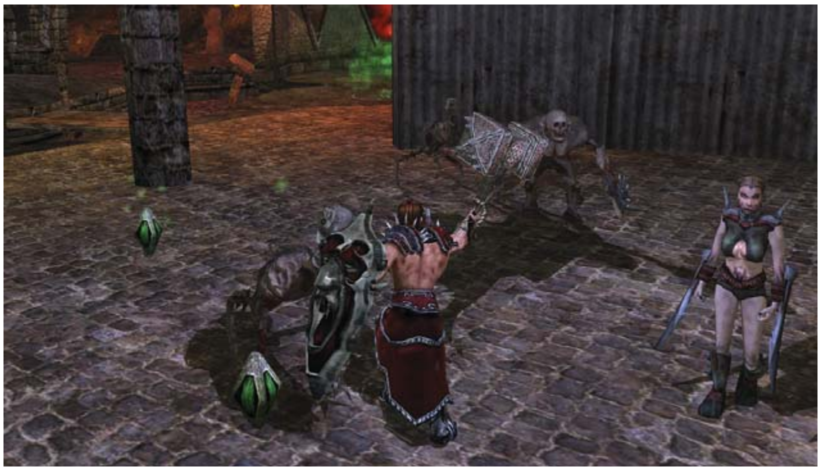
Hamburgo mieste (Vokietija) esanti leidybinė kompanija „dtp“ ir jos padalinys „Anaconda“, kuris specializuojasi kurti RPG ir nuotykių žaidimus, anonsavo „fantasy“ veiksmo RPG žaidimą, pavadintą „Legend: Hand of God“. Šiame projekte žaidėjams teks jauno herojaus vaidmuo. Dar reikės eilinį kartą išgelbėti pasaulį nuo kol kas anoniminio blogio. Kūrėjai žada puikią grafiką, sukurtą savito varikliuko pagrindu (tą iliustruoja kol kas vienintelis paveiksliukas), intriguojantį siužetą, daugybę dialogų ir įdomią mūšių sistemą: pavyzdžiui, svarbu vaidmenį joje atliks monstrų dydis, kai žaidėjas galės užšokti ant kokio milžiniško trolio nugaros ir pribaigti šį mikliu smūgiu.



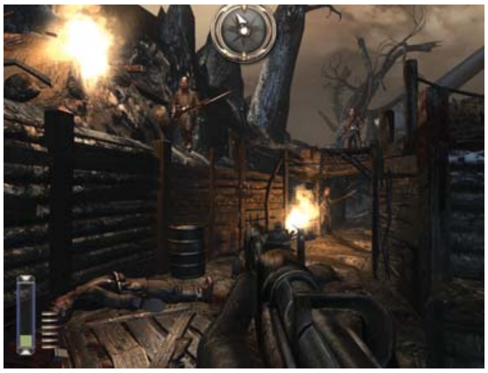
Visa tai kuria studija „Master Creating“, kuri įsikūrusi taip pat Hamburge. Beje, ši komanda anksčiau sukūrė ganėtinai neaiškų „kiberpankišką“ RPG žaidimą „Restricted Area“. Prie naujojo produkto darbuojasi raštytoja Susan O’Connor, kuri nuo 1998 metų rašo siužetus kompiuteriniams žaidimams (jos klientai — „Activision“, „Atari“, „Disney“, „Electronic Arts“, „Microsoft“, SOE, „Ubisoft“, „Vivendi“, ji prisidėjo prie projektų „Dungeon Siege 2“ bei „Act of War: Direct Action“). Žaidimo kūrime dalyvauja ir žinomas Holivudo menininkas Paul Campion (projektai — „Sin City“, „Constantine“, „The Lord of the Rings: The Return of the King“). Vokietijoje naujas pretendentas į „Diablo“ sostą pasirodys kitų metų pavasarį, planų dėl kitų teritorijų kūrėjai kol kas neatskleidžia.

REIKIA HEROJŲ!

Kompanija „Quotix Software“, nedidelio arkadinio žaidimo „Grinbo“ autoriai, anonsavo veiksmo RPG projektą „Pompolic: Call for Heroes“. Jo priešistorė yra tokia: žmonijai gresia didžiulis pavojus, nes per tarperdvinį portalą į Žemę pateko ištisa nelabųjų armija, kuriai vadovauja demonas, vadinamas „Pompolic“. Demonas, pasitelkdamas vadinamąsias „Tamsiąsias Sielas“, kurias rūpestingai saugo kiti monstrai, ketina paversti visus žmones savo vergais. Žaidėjų laukia ilga kelionė paslaptingomis žemėmis, kur knibžda visų rūšių pabaisų, bei „Sielų“ naikinimas, kas turėtų išgelbėti žmoniją nuo mirtino pavojaus. Kūrėjai pasiūlys kuklų dviejų veikėjų pasirinkimą, 18 monstrų rūšių bei 14 žaidimo lygių. „Pompolic: Call for Heroes“ turėtų pasirodyti jau šį mėnesį, leidėjo pavadinimas nepranešamas.



PIRMOJO PASAULINIO KARO DEMONAI



Lenkų studija „Farm 51“, paskelbusi apie savo egzistavimą vos prieš kelis mėnesius, jau pristatė savo debiutinį projektą. Tai bus „next– gen“ šaudyklė su „horror“ elementais, kuri vadinasi „NecroVisioN“. Jos pagrindą sudaro patobulinta uraganinio veiksmo „Painkiller“ technologija, prie kurios dar „People Can Fly“ studijoje darbavosi du iš trijų naujos studijos įkūrėjų. Tematika taip pat panaši — kova su visokiausiomis piktosiomis dvasiomis, pavyzdžiui, demonais ir vampyrais. Skirtumas tas, kad naujame projekte mistinės jėgos veikia Pirmojo pasaulinio karo metu, o pagrindinis veikėjas bus britų armijos naujokas, paskui pats virsiantis demonu, kad sugebėtų mušti blogį jo paties ginklais. Žaidimas pasirodys iki šių metų pabaigos „Xbox 360“ ir PC platformose.

PLIENINIAI MONSTRAI SUGRĮŽTA

Kompanija „Buka“ oficialiai anonsavo projektą „Plieniniai monstrai: Sąjungininkai“. Tai turėtų būti ambicingo strateginio projekto, sėkmingai jungusio taktinės RTS, globalios strategijos ir arkadinio aviasimuliatoriaus bruožus, papildymas. Į istorinio konflikto areną jis įveda naują kariaujančią pusę — Didžiąją Britaniją ir sustiprina diplomatijos vaidmenį. Nauji karinių veiksmų dalyviai pasirodys su naujų „unitų“ rinkiniu. Dar viena naujovė: jeigu anksčiau tiesiogiai buvo galima valdyti tik lėktuvus, tai dabar bus įmanoma valdyti netgi paprastus ir povandeninius laivus. Karo arena išsiplės iki Japonijos, Australijos, vakarinės Šiaurės Amerikos dalies, Okeanijos ir Indijos dalies. Be to, papildyme bus technikos zoninės žalos sistema ir „multiplayer“ iki aštuonių žaidėjų. Žaidimo pasirodymas numatomas ketvirtame 2006 metų ketvirtyje.

Verslo naujienos

AMD PERKA ATI

Žaidimų „hardware“ fronte nutiko labai didžiulis įvykis, galintis aukštyn kojomis apversti visą procesorių ir vaizdo plokščių rinką: korporacija AMD paskelbė apie kanadiečių kompanijos ATi pirkimą, dėl ko veikiausiai atsiras viena galingiausių korporacijų tarp lustų gamintojų. Sandėrio suma sudarė 5,4 milijardo dolerių.

Tikslas, kurio siekia AMD, yra visiškai aiškus — nepaisant paskelbto noro „išeiti už esamų technologinių konfigūracijų ribų, siekiant pakeisti apdorojimo technologijas, naudojant centrinius ir grafinius procesorius apjungiančias platformas“, greičiausiai korporacijai kur kas labiau rūpi konkurencija su „Intel“, kuri visai neseniai rinkoje pristatė sėkmingą „Intel Core“ procesorių seriją.

GERI „UBISOFT“ REZULTATAI

Prancūzijoje pagrindinį biurą turinti leidybinė kompanija „Ubisoft“ atsiskaitė už šių finansinių metų, kurie jai pasibaigė birželio 30 dieną, pirmąjį ketvirtį. Rezultatai, nepaisant vykstančio perėjimo į „next-gen“, yra labai pozityvūs. Kompanijos pardavimai išaugo 62 procentais, palyginus su tuo pačiu praėjusių metų laikotarpiu, kas sudarė 70 milijonų eurų — tai yra 10 milijonų eurų daugiau, nei buvo prognozuojama. Deja, informacijos apie pelną kompanija nepateikė.

Milžinišką pardavimų dalį, bene 85%, leidėjui atnešė du galingi projektai. Tai taktinė šaudyklė „Ghost Recon Advanced Warfighter“, kurios bendras tiražas PC ir „Xbox 360“ platformose sudarė 570 000 kopijų, bei išskirtinai PC kurta žingsninė strategija „Heroes of Might & Magic V“ (žaidimo recenzija – čia pat „PC Klube“), kurios pardavimai Šiaurės Amerikos ir Europos teritorijose sudarė daugiau kaip 350 000 egzempliorių.

EA PANEIGIA PROGNOZES

Analitinė kompanija „Wedbush Morgan Securities“ paskelbė, kad stambiausio pasaulio leidėjo „Electronic Arts“ akcijų kaina yra gerokai didesnė, nei buvo prognozuota. To priežastis būtų ta, kad kompanija nelengvu perėjimo į „next gen“ laikotarpiu sugebėjo pakelti ketvirčio pardavimus 26 procentais (prognozės pranašavo 7– 18% kritimą), nes netikėtai sėkmingai pasirodė „Battlefield 2“ ir „FIFA World Cup“ projektai. Laukiama, kad per likusius 12 mėnesių akcijų kaina išaugs iki 60 dolerių už vienetą, kai šiuo metu jų kaina sudaro 45, 8 dolerio.

Analitikų tikėjimą šviesia EA ateitimi grindžia ir tas faktas, kad artimiausiu metu pasirodys naujos kartos „PlayStation 3“ ir „Wii“ platformos, kurioms korporacija rengia kelis projektus.

Stronghold Legends

www.fireflyworlds.com/shl_index.php

PLAFTORMA PC

ŽANRAS strategija

KŪRĖJAS FireFly Studios (www.fireflyworlds.com)

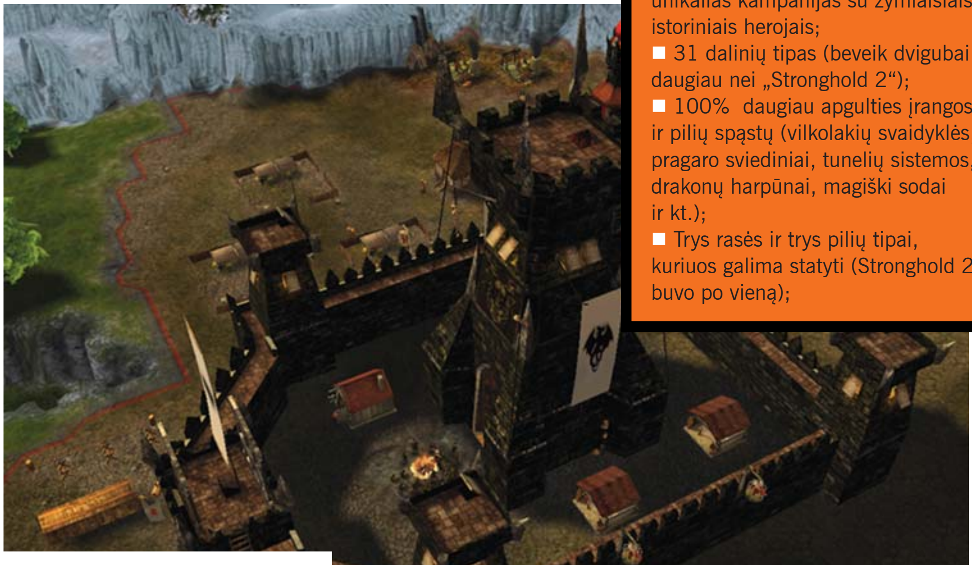
LEIDĖJAS 2KGames (www.2kgames.com)

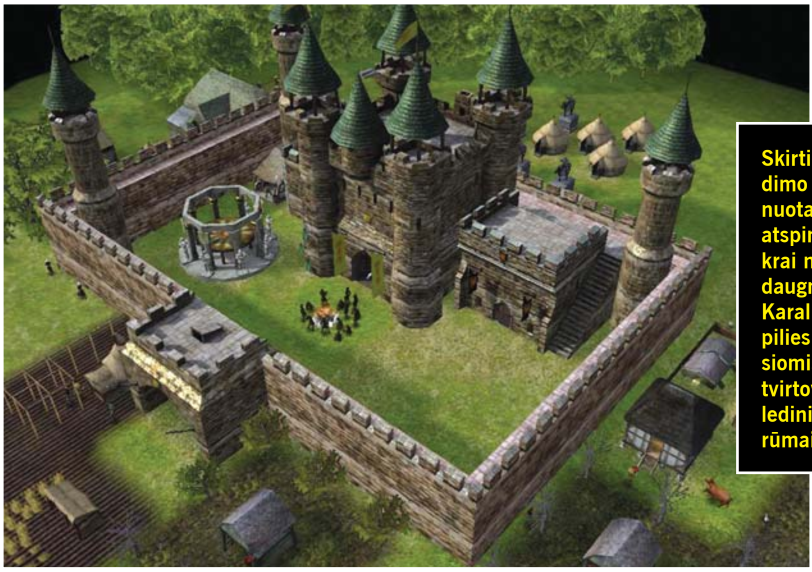
PASIRODYMO DATA 2006 rugsėjis

YPATYBIŲ SĄRAŠAS:

- 24 misijos suskirstytos į tris unikalias kampanijas su žymiaisiais istoriniais herojais;
- 31 dalinių tipas (beveik dvigubai daugiau nei „Stronghold 2“);
- 100% daugiau apgulties įrangos ir pilių spąstų (vilkolakių svaidyklės, pragaro sviediniai, tunelių sistemos, drakonų harpūnai, magiški sodai ir kt.);
- Trys rasės ir trys pilių tipai, kuriuos galima statyti (Stronghold 2 buvo po vieną);

Strategija „Stronghold“, pasirodžiusi tolimais 2001 metais, tapo debiutiniu britų studijos „Firefly Studios“ žaidimu ir iš karto įgijo daugybę ištikimų gerbėjų visame pasaulyje. Aišku, kad pagrindinis savitas žaidimo privalumas buvo pilių apgulties ir tvirtovių kūrimo procesas. Žaidimas buvo puikus miesto statybos simuliatoriaus, ekonominės strategijos ir taktikos mišinys. Paskui pasirodė tęsiniai — „Stronghold: Crusader“ bei „Stronghold 2“, tačiau pakartoti originalo sėkmės jie nesugebėjo. Ir štai „Firefly“ anonsavo „Stronghold Legends“, kuris apibūdinamas kaip „fantasy“ stiliaus strategija. Šis žaidimas turėtų būti savotiška klaidų korekcija ir pateiks žaidėjams tai, kas visiškai patenkins jų poreikius bei lūkesčius.





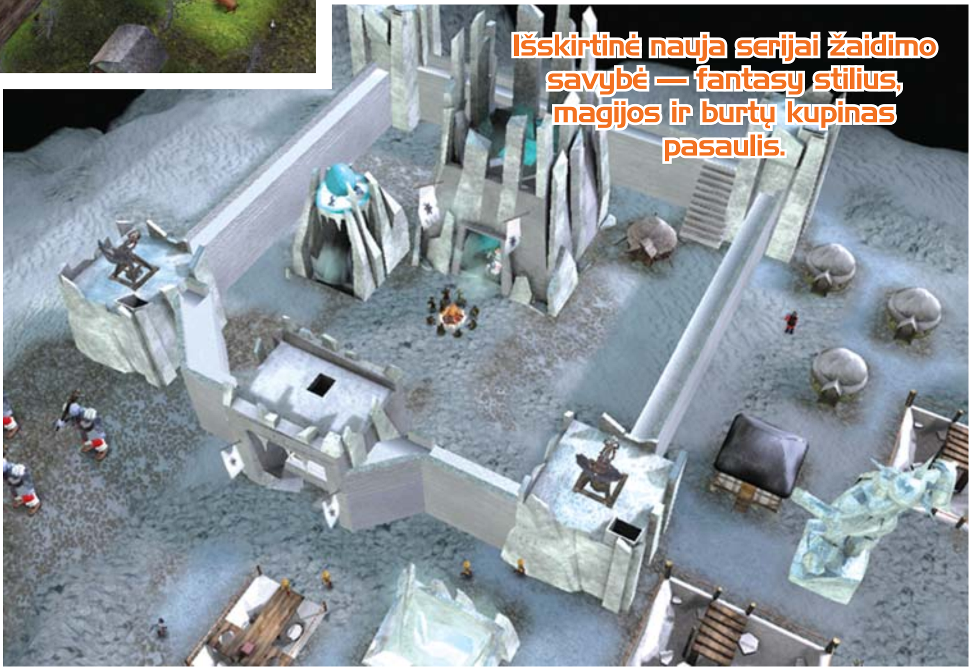
Skirtingas žaidimo kampanijų nuotaikas puikiai atspindi pilys. Tikrai nesupainiosite daugmaž įprastos Karaliaus Artūro pilies su tamsiosiomis piktadarių tvirtovėmis ar lediniais šiauriečių rūmais.

Žaidimo mechanika smarkiai nesikeis, nors patys autoriai prisipažįsta, kad, leidėjo pageidavimu, teko sąmoningai labiau „supopsinti“ žaidimą, kad šį atrastų naujos auditorijos bei greičiau susigaudytų naujokai. Taigi pirmųjų misijų eigoje žaidimas neįkyriai, be ilgų tekstų aiškins žaidėjui savo esmę. Deja, kol kas nėra pranešama apie tai, ar bus pasirinkimas tarp ekonominio ir karinio žaidimo režimų, kaip tai buvo ankstesnėse dalyse. Greičiausiai, šie režimai bus sujungti.

Beje, žaidime atsirado magija, pasakiški monstrai (troliai, drakonai, milžiniškos meškos). Kol kas sunku pasakyti, kaip tai paveiks „geimplėjų“. Tačiau mes manome, kad jeigu burtai bus prieinami tik pagrindiniam veikėjui, žaidimo tai nė kiek nepagadins, o atvirkščiai — pagerins. Turi gi pagrindinis herojus kažkaip išsiskirti iš eilinių kareivių. O padidinto sveikatos rodiklio tam aiškiai neužtenka. Be to, tai bus papildomas stimulas naudoti herojų mūšyje, o ne rūpestingai saugoti pačiame aukščiausiame jūsų pilies bokšte.

Pranešama, kad veikėjų vaidmenis atliks šios garsios asmenybės: karalius Artūras, grafas Drakula bei Zigfridas. Kazanovos kandidatūra į tokio veikėjo vaidmenį taip pat buvo svarstoma, tai nėra joks pokštas. Tačiau kūrėjai atmetė šią idėją. Yra viltis, kad jis žaidime bus kaip slaptas „bonusas“, tarsi pokštas, kurį kūrėjai kartais sąmoningai palieka žaidimuose.

Ką gi, sužinoti, ar pagerės „Stronghold“ frančizė, mes galėsime jau rudens pradžioje, jeigu, aišku, leidėjas „2K Games“ neperkels pasirodymo į vėlesnį laiką.

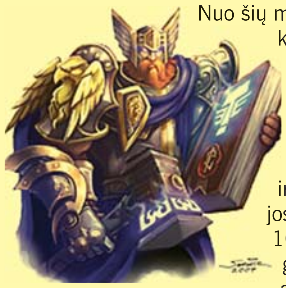


Išskirtinė nauja serijai žaidimo savybė — fantasy stilius, magijos ir burtų kupinas pasaulis.

„ACTIVISION“ VADOVYBĖ KVIEČIAMA Į TEISMĄ

Vienas „Activision“ kompanijos akcininkų padavė į Aukščiausiąjį Los Andželo teismą 16 esamų ir buvusių valdybos tarybos narių, apkaltindamas juos finansinėmis machinacijomis. Kalbama, jog aukšti kompanijos pareigūnai apiformindavo akcijų pirkimą atgaline data, tai reiškia, ne realiomis kainomis, o sumažintomis. Tokie atvejai pasitaiko dažnai, nors ir yra neteisėti. Beje, dėl analogiškų pretenzijų vertybinių popierių komisija „Securities and Exchange Commission“ šiuo metu vykdo patikrinimą kompanijoje „Take – Two Interactive“.

NUPIEŠK SAVO „WARCRAFTĄ“



Nuo šių metų kompanija „Blizzard Entertainment“ ketina kasmet rengti 3D modeliuotojų bei „concept“ menininkų konkursą, kuris vadinsis „Blizzard Art Contest“. Varžybos, kuriose gali susirungti visi norintys, vyks keturiose kategorijose: „Best Diablo Art“, „Best Cinematic Art“, „Best Starcraft Art“ ir „Best Warcraft Art“. Kiekvienos kategorijos pagrindinis prizas yra vienodas — lygiai 10 tūkstančių dolerių, kurį galima atsiimti grynais. Be to, galima laimėti dovanų čekį apsipirkti „Blizzard“ parduotuvėje bei kelionę dviem į Los Andželą su galimybe papusryčiauti kompanijos darbuotojų rate. Taip pat numatyta 14 paguodos prizų po 1400 dolerių. Visos smulkmenos skelbiamos oficialioje kompanijos svetainėje www.bilizzard.com, darbų priėmimas jau prasidėjo liepos 31 dieną. Deja, gauti prizus galės tik JAV, Kanados, Australijos, Naujosios Zelandijos, Prancūzijos, Didžiosios Britanijos ir Singapūro piliečiai. Kaip sakant, ieškokite kokio nors dėdės užjūryje ir siųskite piešinius jo vardu :).

„SENI“ KOMPANIJOS „ACCLAIM“ ŽAIDIMAI GRĮŽTA?

Neseniai iš didžiulių gilumų į paviršių išplaukė kai kurios kompanijos „Acclaim“, (kažkada didingo, tačiau 2004 metais bankrutavusio leidėjo, palikusio 100 milijonų dolerių skolą) duženos. Nedidelė ir nežinoma kanadiečių leidėjų kompanija „Throwback Entertainment“ paskelbė apie intelektualinių teisių į kai kuriuos žlugusios kompanijos projektus pirkimą, kurie jau senokai buvo pardavinėjami. Naują šeimininką atradusių žaidimų sąrašą sudaro:

„Aggressive Inline“ ,
„Extreme-G Racing“,
„Extreme-G 2“,
„Extreme-G 3“,
„Fur Fighters“,
„Fur Fighters: Viggo’s Revenge“,
„Gladiator: Sword of Vengeance“,
„Iggy’s Reckin’ Balls“ ,
„Legends of Wrestling“,
„Legends of Wrestling 2“,
„Re-Volt“,
„Showdown: Legends of Wrestling“,
„Summer Heat Volleyball“ ,
„SX Superstar“,
„Vexx“ ,
„XGRA: Extreme-G Racing Association“ .

Kas toliau vyks su šiomis, tiesa pasakius, abejotinos vertės frančizėmis — neaišku.

Verslo naujienos

BUS ĮVESTAS LIETUVIŠKAS ŽAIDIMŲ REITINGAVIMAS

Liepos pabaigoje vaikų teisių apsaugos kontrolierė Rimantė Šalaševičiūtė pateikė naujai išrinktam ministrui pirmininkui Gediminui Kirkilui pasiūlymų paketą, kuriuo siekiama sumažinti neigiamą interneto ir kompiuterinių žaidimų poveikį vaikams.

Tokių priemonių prireikė po to, kai neseniai atlikto nuomonės tyrimo rezultatai parodė, jog internetu naudojasi 73 procentai Lietuvos vaikų. Ir net 49,1 procentas - internetinėse kavinėse.

Buvo pastebėta, kad šiose įstaigose nuolat pastebima daug pažeidimų, kurie turi didelės neigiamos įtakos nepilnamečių sveikatai ir vystymuisi. Todėl nuo šiol kiekvienoje interneto kavinėje privalės būti įdiegtos į naudojamą kompiuterinę įrangą filtravimo priemonės, blokuojančios prieigą prie neskelbtinos ir ribojamos informacijos.

Taip pat interneto kavinės turės kontroliuoti nepilnamečių asmenų gaunamos informacijos turinį pagal jų amžių. Taigi nuo šiol net interneto kavinėse nebus galima žaisti žaidimų, kurie jums negalimi pagal amžių.

Naujame pasiūlymų pakete, kurį dar turi patvirtinti vyriausybė, yra numatytas ir visų parduodamų kompiuterinių žaidimų ženklinimas pagal amžių. Iš viso bus keturios skirtingos žaidimų kategorijos: „Vaikams iki 7 metų“, „Vaikams nuo 7 metų“, „Asmenims nuo 14 metų“ ir „Asmenims nuo 18 metų“.

Žaidimų leidėjai ir platintojai bus įpareigoti pažymėti visus parduodamus žaidimus, o jų pardavėjai neturės teisės parduoti žaidimo vaikui, neatitinkančiam amžiaus kategorijos. Šioje vietoje žadamas ir visapusiškas tėvų švietimas, kadangi labai dažnai patys tėvai, nesuprasdami savo veiksmų, nuperka vaikams neleistina žaidimą pagal jo amžių. Dabar dalies importuojamų žaidimų naudojami PEGI reitingai (kuriuos pažymime ir PC Klube) liks galioti ir papildomai tų žaidimų sureitinguoti lietuviškais standartais nereikės.

Kaip Games.lt sakė kontrolierės patarėja Eivilė Žemaitytė, ateityje numatoma ir daugiau darbų šia linkme, ypatingai kontroliuojant vaikus interneto kavinėse. Kartu su sveikatos apsaugos ministerija bus parengti normatyvai, kokios sąlygos turi būti interneto kavinėse. Jų tarpe ir koks turi būti atstumas tarp kiekvieno kompiuterio.

Pasak jos, labai didelė dalis dabartinių interneto kavinių visiškai nėra pritaikytos darbui su kompiuteriu, jose nėra tinkamos ventiliacijos, o personalas nepasirengęs tokiam darbui.

Minėtasis pasiūlymų paketas turėtų įsigalioti per kelis ateinančius mėnesius.

Anno 1701

www.sunflowers.de/english/games/anno1701.php

PLAFTORMA PC DVD

ŽANRAS ekonominė strategija

KŪRĖJAS Sunflowers Interactive (www.sunflowers.de)

LEIDĖJAS Interactive (www.sunflowers.de)

PASIRODYMO DATA 2006 pabaiga

Vokiečių žaidimų industrija neįtikėtinai skiriasi nuo likusios Europos. Vokiečių (tiek žaidėjų, tiek ir kūrėjų) skonis yra labai specifinis. Jie negali gyventi be pseudoistorinių strategijų apie Antrąjį pasaulinį, kurios visam likusiam pasauliui seniai atsibodo. Jiems patinka viskas, kas bus apie „tankus“, „rusus“ ir „vokiečius“. Tačiau taikioms ekonominėms strategijoms vokiečiai taip pat nėra abejingi, pavyzdžiui, „The Settlers“, „Nations“ arba žinoma frančižė „Anno“, kurią sudaro dvi dalys — „Anno 1602“ ir „Anno 1503: The New World“. Šiuo metu yra rengiamas trečiasis žaidimas, gavęs pavadinimą „Anno 1701“. Tačiau yra vienas niuansas — žaidimo biudžetas sudaro 8 mln. eurų, o tai būtų pats stambiausias biudžetas, skirtas ekonominių strategijų žanrui.

Turėdami vienintelį laivelį ir miestelį, sukursite ištisą prekybinę imperiją.

Kaip visada, žaidimą praktiškai nuo nulio teks pradėti jūros prekeivio vaidmenyje. Turėsite vieną vienintelį nedidelį ir nevertingą laivelį, mažą uostamiestį ir dar mažesnę pinigų sumą. Tačiau vystant gamybą, nutiesiant prekybinius kelius ir prekių realizacijos kanalus, jūsų uoste po kurio laiko stovės apie pusė šimto laivų, o gyventojų kiekis bus skaičiuojamas milijonais. Tai klasikinė schema. Taip visada būdavo šio žanro žaidimuose.

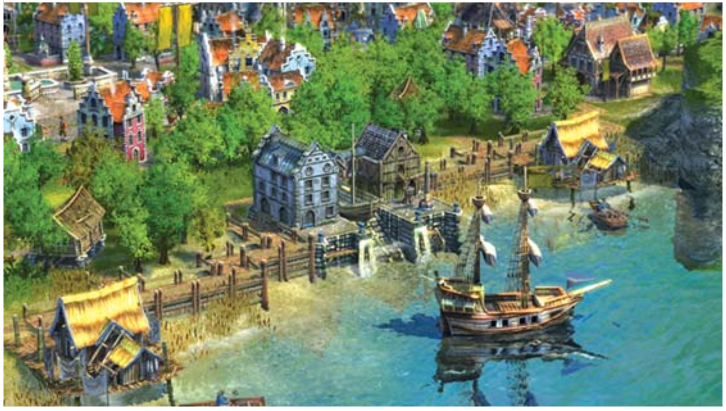
Tačiau negalima pamiršti eilės smulkesnių faktorių, kurie formuos piliečių požiūrį į savo valdovą (t.y. jus), jų gebėjimą mokėti mokesčius, dirbti ir padėti vystyti būsimąją prekybinę imperiją. Aišku, bus ir priešininkų, kuriuos galima paversti sąjungininkais, arba galima nušluoti nuo žemės paviršiaus. Tačiau sužinoti apie visas „geimplėjaus“ detales galėsime tik sužaidę „Anno 1701“. O kol kas pažvelkite į paveiksliukus — jie to yra verti.

Gaila, tačiau išvysti visą šį prabangumą mes galėsime tik pačioje metų pabaigoje.

YPATYBIŲ SĄRAŠAS:

- Maksimalus aplinkų interaktyvumas.
- Ypatingai detali tikroviška grafika, neregėti efektai ir realizmas, įvairi flora ir fauna, kaimelių gyvenimas ir gamtinės katastrofos.
- Unikalus informacinis režimas ir paprasta bei aiški vartotojo sąsaja.
- Daugiau nei 100 papildomų kvestų, dinamiškai įtrauktų į žaidimą.
- Slapta diplomatija, apimanti specialias operacijas: sabotažą, šnipinėjimą, propagandą, taip atveriant sumanių strateginių galimybių.

Tokių ryškių spalvų ir tokios skrupulingos landšafto, vandens paviršiaus, miestų, laivų detalizacijos dar nėra mačiusi nė viena ekonominė strategija. Prabangus „šeiderinis“ vanduo neleidžia abejoti kad, visi 8 mln. eurų bus išleisti neveltui.



Assassin's Creed

www.assassinscreed.com

PLAFTORMA PC DVD

ŽANRAS veiksmo

KŪRĖJAS Ubisoft Montreal (www.ubi.com)

LEIDĖJAS Ubisoft (www.ubi.com)

PASIRODYMO DATA 2007

Tai bus veiksmas, besimezgantis apie viduramžiais samdomą žudiką. „Assassin's Creed“, kuruojamas kompanijos „Ubisoft“, paliko galingą įspūdį pasibaigusios parodos E3 lankytojams, kur buvo demonstruojamas kaip išskirtinis „PlayStation 3“ produktas. Tačiau beveik iš karto pasklido gandai, kad žaidimas bus multiplatforminis, o tai įrodo kovo mėnesį įvykusi GDC konferencija, kurioje dar iki oficialaus anonso „Ubisoft“ demonstravo „Xbox 360“ versiją.

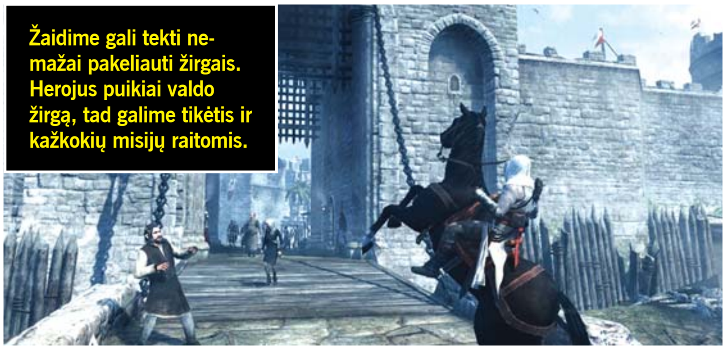
Dabar ši informacija visiškai pasitvirtino. Kanų festivalyje „Interactive Digital Entertainment Festival“ stambiausias prancūzų leidėjas paskelbė, kad daug žadantis projektas pasirodys ir „Xbox 360“ bei PC platformose. Greičiausiai iki tam tikro laiko jie norėjo paslėpti šią informaciją, siekdami atkreipti visuomenės dėmesį į PS3 konsolę.

Projektą „Assassin's Creed“ kuria svarbiausia vidinė leidėjo studija „Ubisoft Montreal“, kūręsi „Prince of Persia“ ir kitus „Ubi“ žaidimus. Žaidėjams bus pateikta samdomo žudiko „žvaigždėtu“ vardu Altair istorija, kuri rutuliosis XII amžiaus pabaigoje, garsiųjų Kryžiaus žygių fone. Nepaisant savo amoralios profesijos, pagrindinis veikėjas bando įsikišti į beįsiplieskiantį konfliktą, kad savo „ypatingais“ metodais sustabdytų ginkluotą priešpriešą tarp katalikų ir musulmonų.

Kūrėjai žada žaidėjams „totalinę“ laisvę planuojant operacijas ir siekiant užsibrėžtų tikslų, platų viduramžių ginklų arsenalą, autentiškas aplinkas, gyvai reaguojančias į žaidėjo veiksmus, atidirbtą mūšio mechaniką, intuityvinį valdymą, grafiką ir „geimplėjų“ su priešdėliu „next-gen“. Žaidimo, kuriame yra jungiami geriausi „Prince of Persia“, „Splinter Cell“, „Thief“ ir „Hitman“ „geimplėjaus“ elementai, pasirodymas įvyks kitais metais, tačiau kol pasirodymo laikas nurodytas tik PS3 versijai.

Samdomo žudiko vaidmenyje teks išspręsti Kryžiaus žygių konfliktą tarp katalikų ir musulmonų.

Žaidime gali tekti nemažai pakeliauti žirgais. Herojus puikiai valdo žirgą, tad galime tikėtis ir kažkokių misijų raitomis.



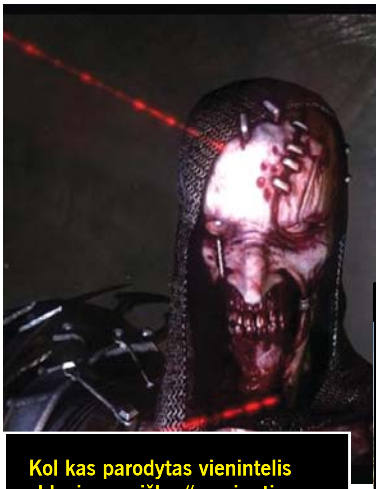
Clive Barker‘s Jericho

- **PLAFTORMA** PC DVD
- **ŽANRAS** siaubo
- **KŪRĖJAS** Codemasters (www.codemasters.com)
- **LEIDĖJAS** Codemasters (www.codemasters.com)
- **PASIRODYMO DATA** 2007 pabaiga

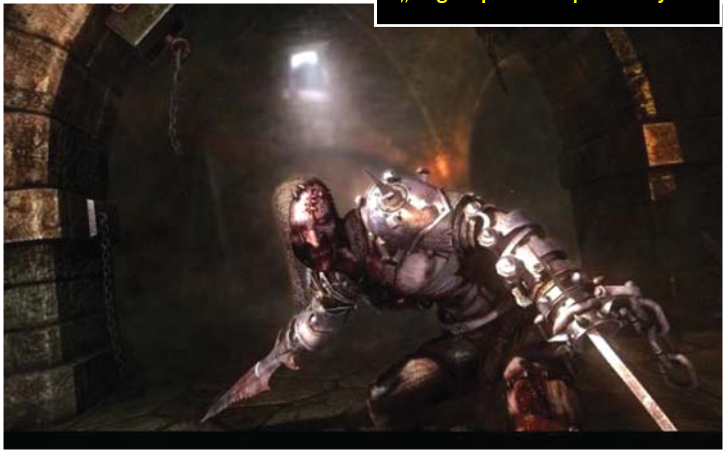
„Prisikėlusiųjų iš Pragaro“ režisierius Klaivas Barkeris vėl pradeda kurti žaidimus. Ankstesni jo pasirodymai videožaidimų industrijoje buvo pažymėti vardine šaudykle „Clive Barker’s Undying“ (kuri svečiuojasi šio numerio „Klasikos“ skyrelyje) ir veiksmu žaidimu „Demonik“, kurį praeitais metais anonsavo „Majesco Games“ ir „Tiger Hill Entertainment“. Tačiau po kurio laiko jis buvo „užšaldytas“, nes „Majesco“ sugrįžo atgal į biudžetinį sektorių.

Neseniai „Hollywood Reporter“ pranešė apie tai, kad K. Barkeris kuria naują projektą kartu su „Codemasters“. Jis pavadintas „Jericho“ ir pasakoja apie specialios paskirties būrį, parengtą ne tik įprastam karui, bet ir apmokytą „slaptiems menams“. Projekto, kuriame vėl teks gelbėti žmoniją nuo neaiškios grėsmės, pasirodymas numatytas kitų metų pabaigoje PC ir naujos kartos konsolėse.

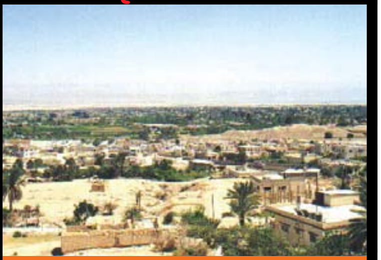
Siužeto centre — slaptojo kambario paieškos, kuris yra paslaptingame biblijiniame mieste, pavadintame Jerichonas. Čia slypi kol kas tik abstraktus blogis. Virtualų megapolį sudaro milžiniškas labirintas su keliomis sienų eilėmis (Barkeris palygino tokią sandarą su „matrioškos“), kur tarp kiekvienos sienų poros egzistuoja savo laiko periodas. Pirmuosiuose lygiuose žaidėjas susidurs su šiuolaikiškais kareiviais, tačiau judėdamas prie centro sugrįš labiau į praeitį bei išvys senovės karius. Pastarieji mūšiuose naudos ne tik materialius ginklus, bet ir magiškus gabumus.



Kol kas parodytas vienintelis „blogio apraiškos“ pasiuntinys.



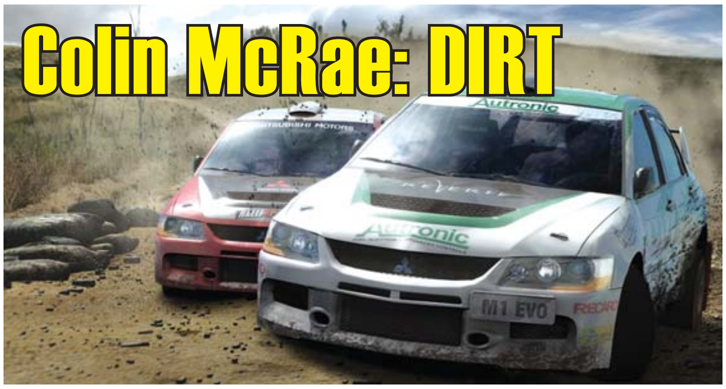
ĮDOMU...



JERICHO MIESTAS

Tikrasis Jericho miestas yra įsikūręs vakarinėje Jordano upės pakrantėje, Artimuosiuose Rytuose. Jame gyvena apie 20 000 gyventojų. Manoma, kad tai seniausia nuolat gyvenama vietovė pasaulyje. Anksčiau miestas buvo užgrobtas Izraelio, o neseniai perduotas Palestinai. Jericho dažnai minimas Senajame Testamente kaip dalis „pažadėtosios žemės“.

Colin McRae: DIRT



- www.codemasters.com/dirt
- **PLAFTORMA** PC DVD
- **ŽANRAS** lenktynės PS3
- **KŪRĖJAS** Codemasters (www.codemasters.com)
- **LEIDĖJAS** Codemasters (www.codemasters.com)
- **PASIRODYMO DATA** 2007

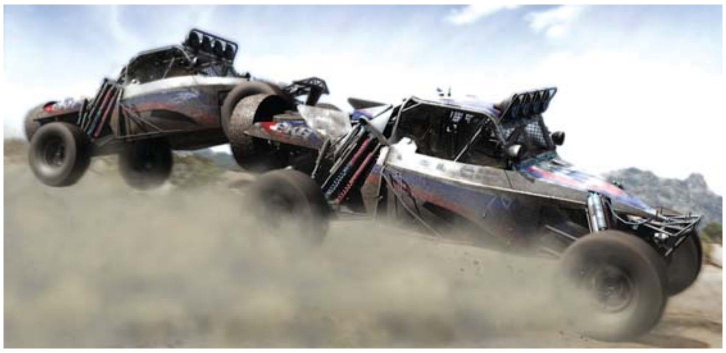
Kažkada finansinėse kompanijos ataskaitose šmėkštelėjęs „Colin Mc Rae Rally 2007“ dabar jau anonsuotas oficialiai ir su kitokiu, konkretesniu pavadinimu. Pirmasis „Codemasters“ kuriamas ralio žaidimas vadinsis „Colin McRae: DIRT“ (JAV versija vadinsis „DIRT: Colin McRae Off – Road“), jis bus skirtas naujos kartos platformoms ir PC. Kol kas labai konkrečių detalių apie žaidimą nėra. Yra žinoma, kad bus režimai tiek europiniam, tiek tarptautiniam ir pasaulio čempionatams. Reikia manyti, kad išlaikant „Colin McRae“ tradicijas, žaidime bus daugybė „nuo taško iki taško“ lenktynių. O sprendžiant iš pavadinimo (DIRT), galime tikėtis ir nemažai pasivažinėjimo už kelių ribų, vadinamojo „off – road‘o“.

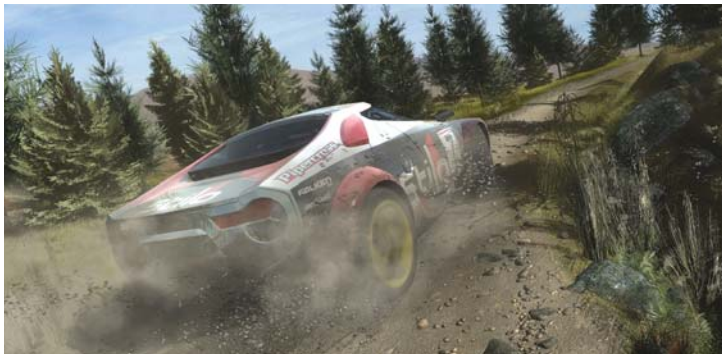
> Po dviejų metų „Makrėjaus ralis“ grįžta agresyvesnis ir įvairesnis.

Prie viso to, žadami „Hill Climb“ išbandymai „kopiant“ į stačius kalnus, „Rally Cross“ — ralis važiuojant tiek purvu, tiek įprastu keliu, lenktynės dykumose Dakaro stiliumi ir, be abejo, 4x4.

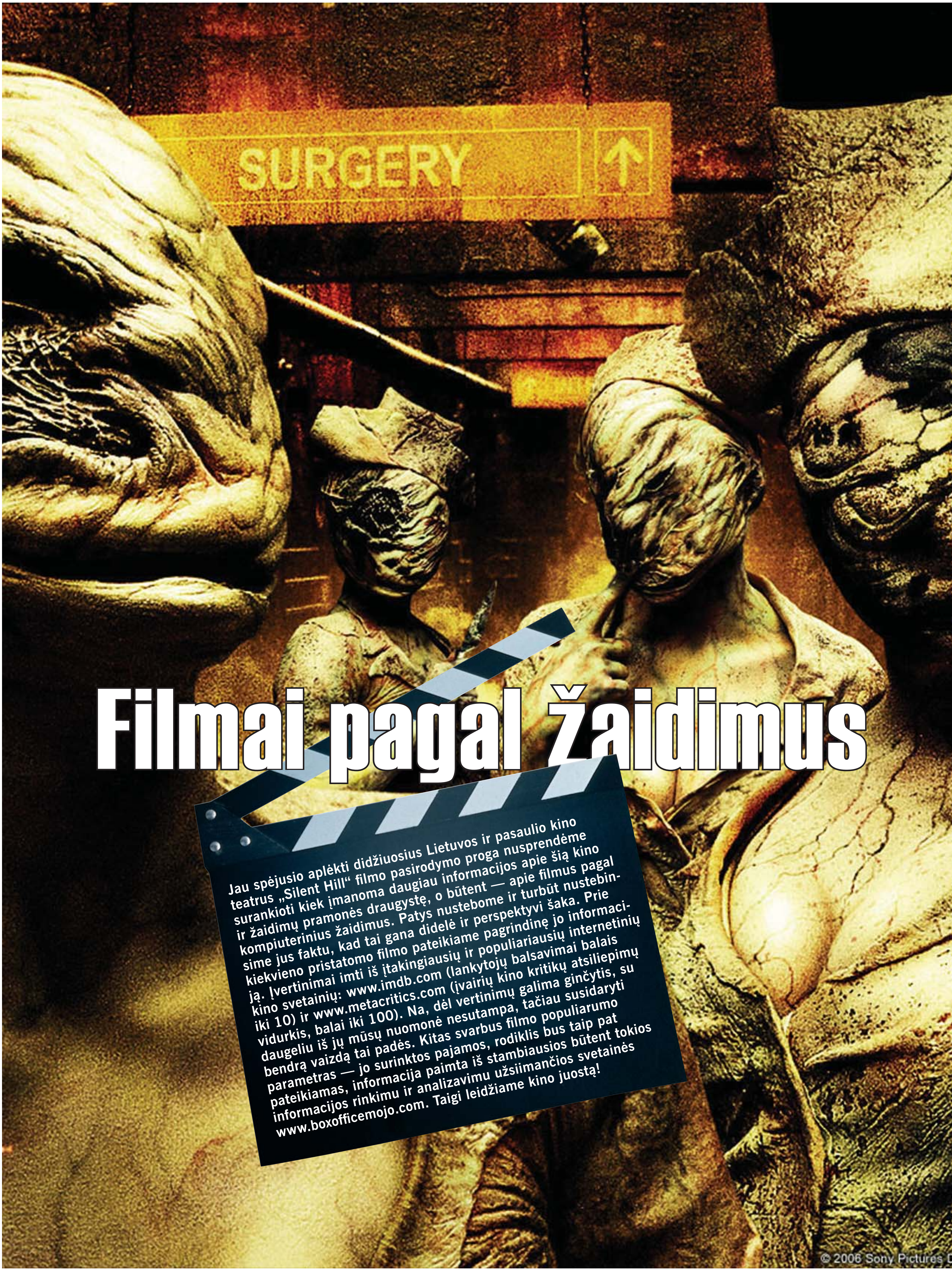
Automobiliai. Tikėkitės oficialiai licencijuotų 2WD, 4WD, klasikinių ir RWD automobilių. Ir, aišku, lenktynių tinkle bei internete.

Linksmiausia dalis visiems realizmo mėgėjams — žaidimo kūrėjai žada visiškai naują automobilio žalos variklįuką, dėl kurio kiekvienas trinktelėjimas, grumstelis ar akmenėlis vienaip ar kitaip paveiks automobilį.





Filmai pagal žaidimus



Jau spėjusio aplėkti didžiuosius Lietuvos ir pasaulio kino teatrus „Silent Hill“ filmo pasirodymo proga nusprendėme surankioti kiek įmanoma daugiau informacijos apie šią kino ir žaidimų pramonės draugystę, o būtent — apie filmus pagal kompiuterinius žaidimus. Patys nustebome ir turbūt nustebinsime jus faktu, kad tai gana didelė ir perspektyvi šaka. Prie kiekvieno pristatomo filmo pateikiame pagrindinę jo informaciją. Įvertinimai imti iš įtakingiausių ir populiariausių internetinių kino svetainių: www.imdb.com (lankytojų balsavimai balais iki 10) ir www.metacritics.com (įvairių kino kritikų atsiliepimų vidurkis, balai iki 100). Na, dėl vertinimų galima ginčytis, su daugeliu iš jų mūsų nuomonė nesutampa, tačiau susidaryti bendrą vaizdą tai padės. Kitas svarbus filmo populiarumo parametras — jo surinktos pajamos, rodiklis bus taip pat pateikiamas, informacija paimta iš stambiausios būtent tokios informacijos rinkimu ir analizavimu užsiimančios svetainės www.boxofficemojo.com. Taigi leidžiame kino juostą!

© 2006 Sony Pictures D

Priešistorė

Prieš pradedant kalbėti apie pagal konkrečius žaidimus sukurtus filmus reikėtų trumpai susipažinti su apskritai pirmaisiais filmais, sukurtais pagal žaidimus. Filmai, kurių idėjinis ir siužetinis pagrindas buvo kompiuteriniai žaidimai, pasirodė kur kas anksčiau nei jau pagal atskirus žaidimus sukurti darbai. Tad trumpai apie keletą tokių.

TRON

Metai: 1982
Režisierius: Steven Lisberger
Aktoriai: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner
Įvertinimas: 6.4 (imdb)
Kasa: $33 mln.

Pirmasis ir, be abejonės, žymiausias net iki šiol filmas, sukurtas kompiuterinių žaidimų pagrindu, buvo „Tron“. Daugelis bent jau vyresnių žaidėjų turėjo tikrai matyti šį devintojo dešimtmečio pradžios filmą. Kūrinys pasakoja apie tai, kai programuotojas Flynas patenka į kompiuterio pasaulį, kuriame piktasis procesorius „Master Control“ siekia prisijungti prie kuo didesnio tinklo ir užvaldyti visas naudingas programas. Padedamas personifikuotos antisaugumo programos „Tron“ Flynas keliauja po kompiuterinį pasaulį didžiuliais sklandančiais „motociklais“ ir svaidosi šviečiančiu energijos disku.

A world inside the computer where man has never been.
Never before now.
TRON

„Ateityje video žaidimų mūšiai taps gyvybės ir mirties klausimu.“

„Tron“ filmo situacija buvo tokia, kad V. Disnėjaus kompanija, bandydama pasinaudoti vos prasidedančiu kompiuterinių žaidimų bumu, iš esmės persistengė. Jauniesiems žiūrovams šis filmas buvo per daug sudėtingas ir nelabai suprantamas, vyresniems jis pasirodė nepriimtinas, o kompiuterių specialistams tiesiog kėlė juoką. Filmas buvo „reabilituotas“ jau kiek vėliau, kai visa ta kompiuterių banga įsibėgėjo. Beje, „Tron“ buvo nominuotas dviems „Oskarams“ už kostiumų dizainą ir garsą.

Kartu su filmu tuo metu pasirodė ir arkadinis žaidimas, tačiau populiarus jis pabuvojo labai trumpai. Tačiau 2003 metais netikėtai „Tron“ idėja atgimė „Monolith “studijos FPS žaidime „Tron 2.0“, kurį aprašėme ir „PC Klube“ bei įvertinome kaip vieną originaliausių tų metų darbų.

WARGAMES

Metai: 1983
Režisierius: John Badham
Aktoriai: Matthew Broderick, Dabney Coleman, John Wood
Įvertinimas: 6.9 (imdb)
Kasa: $79 mln.

„WarGames“ buvo vienas įdomiausių devintojo dešimtmečio pradžios filmų, susijusių su kompiuteriniais žaidimais. Siužeto idėja gan paprasta: mokyklą bebaigiąs „hakeris“ įsilaužia į programinės įrangos kompanijos „Protovision“ serverius. Jam tai pavyksta, nes jaunuolis kaip kodą įveda jos įkūrėjo sūnaus Džošua vardą. Aktyvavęs kompiuterio Džošua balso sintezės sistemą (su tuometinėmis garso plokštėmis tai praktiškai būtų neįmanoma, bet filmui būtent šis balsinis elementas turėjo labai didelės reikšmės ir iš dalies lėmė populiarumą), Deividas ieškojo būsimų PC žaidimų, apie kuriuos paskaitė kompiuterių žurnale (tik būkite geri, nebandykite kažko panašaus daryti pasiskaitę „PC Klubą“ ;)). Jam pavyko rasti įdomiai atrodantį „Global Termonuclear War“ ir pasirinkęs Rusų pusę jis iškvietė Džošuą į dvikovą.

RAKETENWARNUNG
U-BOOT ABSCHUSSORTUNG
WarGames
KRIEGSSPIELE
Das FBI glaubt, er ist ein Spion.
Das Pentagon glaubt, er ist eine Gefahr für die Welt.
Und seine Eltern glauben, er ist in seinem Zimmer an seinem Computer.

„Ar tai žaidimas, ar tai tikra?“

Tačiau, pasirodo, Deividas pradėjo žaisti ne kompiuterinį žaidimą. Iš tiesų tai buvo automatinė strateginės gynybos mašina, kuri į Deivido veiksmus sureagavo kaip į tikrą Rusijos grasinimą karu ir už 48 valandų turėjo paleisti raketas į Rusiją. Na, kaip ir galima spėti, Deividui tenka bandyti atšaukti šį kompiuterio sprendimą ir taip išgelbėti pasaulį nuo Trečiojo pasaulinio karo.

„WarGames“ žaidimas buvo išleistas tuometinėje „ColecoVision“ sistemai, o vėliau sukurti tęsiniai buvo skirti PC ir „PlayStation“ platformoms.

THE WIZARD

Metai: 1989
Režisierius: Todd Holland
Aktoriai: Luke Edwards, Vince Trankina, Wendy Phillips
Įvertinimas: 5.5 (imdb)
Kasa: $14 mln.

FRED SAVAGE
THE WIZARD
IT'S MORE THAN A GAME... IT'S THE CHANCE OF A LIFETIME.

Šį filmą būtų galima apibūdinti labai trumpai ir griežtai — tai dvejų valandų „Nintendo Entertainment System“ reklama. Šio filmo arkadose buvo demonstruojami „Double Dragon“, „Ninja Gaiden“, „Super Mario Bros“. 2 ir kiti tik NES konsolėje pasirodę žaidimai. Tačiau tokios klaidos žiūrovai nepaisė ir masiškai ėjo žiūrėti filmo.

„Tai daugiau nei žaidimas, tai gyvenimo šansas.“

Istorija paprasta: po sesers žūties emociškai sukrėstas Džimis nusprendžia keliauti po Ameriką ir aplankyti tas vietas, kuriose kadaise pabuvojo kartu su ja. Tėvams Džimis to pasakyti negali, tad su broliu tiesiog pabėga iš namų. Sužinoję tėvai griebiasi paieškos, o tuo tarpu prie brolių prisijungia pakeleivė Hailey. Sužinojusi, kad Džimis puikiai žaidžia „Nintendo“, net kai kurių šį vadina „Nintendo burtininku“, ji įkalba berniuką dalyvauti žaidimų turnyre, kurio pagrindinis prizas yra $50,000. Finale jam tenka žaisti dar nematytą „Super Mario Bros. 3“, na o kovos pabaigą galima nuspėti. Pastarajam žaidimui filmas labai padėjo išpopuliarėti. Taip pat tarp žaidėjų filmas padėjo išgarsinti tuomet dar jauną aktorių Christianą Slaterį, kuris čia atliko epizodinį vaidmenį.

Pirmieji bandymai

Palikime bendras žaidimų idėjas ir keliaukime prie konkrečių žaidimų, pagal kuriuos buvo sukurti pirmieji kino filmai. Pirmieji bandymai, kaip pamatysite, nebuvo ypač sėkmingi ar techniškai geri. Žaidimai į kino pasaulį įsiskverbė tikrai ne iš karto, ir ne su pergalingomis fanfaromis. Bet, manome, daugeliui jūsų, kurie matėte šiuos darbus, jie buvo labai malonūs ir smagūs. O jei dar nematėte, pats laikas kur nors juos susirasti — juk tai istorija.

SUPER MARIO BROS.

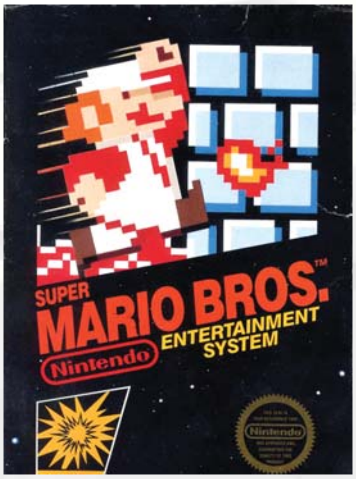
Metai: 1993
Režisierius: Annabel Jankel, Rocky Morton
Aktoriai: Bob Hoskins, John Leguizamo, Dennis Hopper
Įvertinimas: 3.5 (imdb)
Kasa: $21 mln.

O nuo ko gi daugiau galėjo prasidėti filmų, pastatytų pagal žaidimus, istorija, jei ne nuo žymiausių žaidimų pasaulyje santechnikų :)? Filmas ne kartą rodytas per įvairias televizijas, tad tikrai turėtumėte būti jį matę. Mario ir Luidži patenka į alternatyvų pasaulį, kur turi išgelbėti princesę nuo pikto tamsaus dinozauriško pasaulio valdovo Kupos. Ir ne tik princesę, bet ir visą pasaulį, mat Kupa su savo dinozauriška visuomene nori užgrobti Žemę.

„Tai ne žaidimas, tai tikra kvapą gniaužianti kelionė!"

MARIO 109450
x84
WORLD 3-3
TIME 208

Nors vaidinti filme sutiko ir labai žymūs aktoriai, „Super Mario Bros“ nebuvo labai populiarus ir gerai vertinamas. Filmo biudžetas, išpūstas iki daugiau nei keturiasdešimties milijonų dolerių, daugiausia dėl animatroninių padarų ir tuometinių specialiųjų efektų, neatsipirko. Daugelis kritikų jį kaltino per dideliu atotrūkiu nuo pačių žaidimų ir per tamsia nuotaika. Na, mes filmo apie per kvadratėlius šokinėjančius žmones, kurie kartas nuo karto suvalgo kokį grybą ar gėlę, tai nelabai norėtume žiūrėti :)... Kita vertus, daliai žiūrovu filmas labai patiko, netgi subūrė fanų klubai.



DOUBLE DRAGON

Metai: 1994
Režisierius: James Yukich
Aktoriai: Robert Patrick, Mark Dacascos, Scott Wolf
Įvertinimas: 3.5 (imdb)
Kasa: $ 2,3 mln.

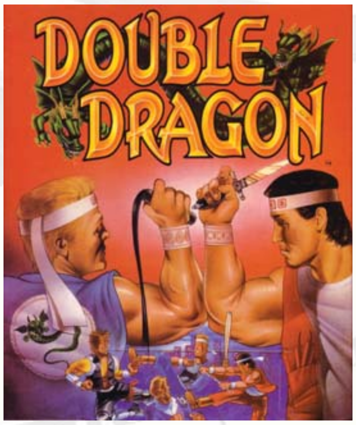
Futuristinis muštynių filmas, paremtas senuosius PC ir ne vieną ankstyvąją žaidimų platformą aplankiusiu to paties pavadinimo žaidimu. Po galingo žemės drebėjimo vakarinę JAV pakrantę užlieja vanduo, Los Andželas čia transformuojasi į vandeningą Niū Andželą. Filmas pasakoja apie du brolius, kovinių menų ekspertus, kuriuos po tėvų žūties užaugino moteris Satori. Brolių globėja turi pusę magiško amuleto, kurią sujungus su kita puse, amuleto savininkas įgauna nepaprastų galių. Kita amuleto pusė priklauso Kogai Šuko, kovinių menų meistrui ir verslo magnatui. Šis siekia užvaldyti Niū Andželą. Broliams Biliui ir Džimiui tenka apsaugoti savo globėjos amuleto pusę ir pabandyti perimti antrąją.

1P 402
P-2 TIME 184
HI 1P
11830 11830

„Blogis ką tik sutiko sau lygius"

„Double Dragon“ filmas, kaip ir „Mario“ atveju, buvo sutiktas labai priešiškai. Netgi labai prastai (kaip ir galima pamatyti iš nulinio filmų mastais uždarbio). Filme buvo labai nutolta nuo žaidimo siužeto, kuriame pagrindinis brolių tikslas buvo išgelbėti merginą Marianą iš piktųjų Šešėlių karių nagų, o jo veiksmas vyko apgriuvusiame Niujorke. Filmo kokybė taip pat buvo labai prasta: pradedant vaidyba ir baigiant muštynių scenų choreografija. Šį filmą įdomu būtų pasižiūrėti nebent dėl aktoriaus, vaidinančio vieną iš brolių — Mark Dacascos. Jis vėliau išgarsėjo įvairiuose kovinių menų ir veiksmo filmuose, tokiuose kaip „Verkiantis žudikas“ ar „Vilko brolija“.

1P 0
P-0 TIME 199
HI 1P
00 00



STREET FIGHTER

Metai: 1994
Režisierius: Steven E. de Souza
Aktoriai: Jean-Claude Van Damme, Raul Julia, Ming-Na
Įvertinimas: 3.0 (imdb)
Kasa: $99 mln.

Ryškiausias ankstyvasis muštynių žaidimas su ryškiausia tuometine kino muštynių žvaigžde. Toks duetas tikrai turėjo atsipirkti ir pelnyti žiūrovų palankumą. Pirmoji užduotis, palyginus su kitais ankstyvaisiais bandymais, pavyko, na, o dėl įvertinimų ir pripažinimo patys matote... Vis tik reikia pastebėti, kad filmui pavyko gana tiksliai atkurti žaidimo atmosferą ir idėją. Filmas buvo paremtas „Street Fighter II“ žaidimu, taip pat turėjo veikėjų ir iš žaidimo „Super Street Fighter II“. Ž. K. Van Damui, be abejonės, teko žymiausio žaidimo kovotojo Gailo vaidmuo. Narsiajam Sąjungininkų tautų kovinių pajėgų lyderiui tenka iš piktojo generolo Bizono nagų išgelbėti įkaitais pagrobtus Sąjungininkų darbuotojus. Gailui šią misiją įveikti padeda jo kariai ir bendražygiai, tarp kurių žymiausia — TV žurnalistė Chun Li. Į kovą taip pat įsimaišo ir keletas savo tikslų turinčių ir nė vienos pusės nepalaikančių kovotojų.

JEAN-CLAUDE VAN DAMME
RAUL JULIA
STREET FIGHTER

„Pasiruoškite aukščiausiai gatvių kovai!“

Žaidėjų bendruomenės šis filmas nebuvo sutiktas taip priešiškai, kaip prieš tai du pristatytieji. Iš tiesų filmo kūrėjai šiuo atveju nedirbo taip neatmestinai. Tiesa, dėl tam tikrų licencinių nesutarimų ir problemų, ne visi žaidimo veikėjai buvo tinkamai perkelti į ekraną, o kai kurie net sukeisti pusėmis, pavyzdžiui, Zangiefas niekada nebuvo generolo Bizono pusėje. Dar viena įdomi detalė — filme epizodinį kovotojos Cammy vaidmenį atliko žymioji Kylie Minogue. Štai toks žvaigždynas :).

ĮDOMU...

„Street Fighter“ nebuvo pirmasis filmas, kuriame parodyti šio žaidimo veikėjai. Metais anksčiau jie pasirodė Honkongo gamybos filme „Miesto medžiotojas“, kuriame vaidino garsusis Džekis Čanas. Vienoje scenoje Džekis patenka į kambarį su arkadų žaidimais ir jam prasideda haliucinacinės ir labai linksmos kovos su „Street Fighter“ veikėjais.

AT THE EDGE OF OUR UNIVERSE, ALL HELL IS ABOUT TO BREAK LOOSE.
FREDDIE PRINZE JR.
SAFFRON BURROWS

WING COMMANDER

Metai: 1999
Režisierius: Chris Roberts
Aktoriai: Freddie Prinze Jr., Saffron Burrows, Matthew Lillard
Įvertinimas: 3.5 (imdb), 21 (metacritics)
Kasa: $11,5 mln.

Į šią „pirmųjų bandymų“ kategoriją šis filmas neturėtų papulti, mat išleistas žymiai vėliau. Tačiau jis čia tinka labiau nei kituose mūsų temos skyreliuose, nes tai buvo pirmasis žanrinis bandymas visiškai naujame šioje žaidimų – filmų kategorijoje. O ir jo atlikimas bei vertė daugmaž atitinka kitus šio skyrelio filmus. Filmas paremtas ilgamete ir populiaria kosminių kovų simuliatorių serija. Atsiduriame ateityje, veiksmas vyksta 2654 metais, Žemė kariauja su žiauria ateivių rase Kilrathi. Ateiviai užgrobė navigacinį prietaisą, leidžiantį peršokti per kosmines skyles ir atsidurti už priešų linijų. Taip pavojingai atsiradusius priešus bando atmušti vienintelis aukščiausio lygio būrys.

„Visatos pakraštyje netrukus išsiverš visas pragaras!“

Išskirtinis dalykas šiame filme yra tas, kad „Wing Commander“ filmą režisavo tas pats žmogus, kuris ir kūrė pačius žaidimus. Nors tai ir turėjo suteikti filmui vertės, jis jos nesulaukė. Tiesiog tragiška vaidyba ir mažo biudžeto specialieji efektai lėmė greitą filmo nugrimzdimą į užmarštį.

ĮDOMU...

„Wing Commander“ gausiai naudoja detales iš povandeninių karinių filmų, tokių kaip „Das Boot“. Netgi yra scena, kurioje kosminis herojų laivas turi prasmukti nepastebėtas, tad visa įgula tuo metu turėjo visiškai nutilti. Tą faktą, kad garsas kosminėje erdvėje nekeliauja, kūrėjai ryškiai ignoravo.

Pirmieji pripažinimai

Palikime pirmuosius bandymus iš žaidimų licencijų išspausti filmą ir važiuokime toliau jau su pirmaisiais tikrais filmais, kurie tapo daugmaž pripažinti ir sėkmingi. Žinoma, įvertinimais ir surinktomis pajamomis jie labai skiriasi, tačiau negalima nuginčyti, kad šie filmai buvo tarsi ramsčiai naujai žaidimų – filmų idėjai, po pirmųjų nesėkmių neleidę jai nugrimzti užmarštin.

O šį tikrąjį žanro gimimą galima sieti su vienu autoriumi, kuriam ir skiriame visą šį skyrelį. Polas Andersonas daug rimčiau, nei kiti tuometiniai kūrėjai, ėmėsi žaidimą paversti filmu ir pasiekti rezultatai stulbina iki šiol.

MORTAL KOMBAT

Metai: 1995
Režisierius: Paul W.S. Anderson
Aktoriai: Christopher Lambert, Robin Shou, Bridgette Wilson
Įvertinimas: 5.0 (imdb), 58 (metacritics)
Kasa: $122 mln.

Johnny Cage
Sonya Blade
Liu Kang

Trys kovojantys žmonės turi stoti į kovą su pragariškomis jėgomis dėl žmonijos išlikimo. Ši dalia atitenka ko gero žymiausiems žaidimų serijos veikėjams: Liu Kengui, Džoniui Keidžui ir Soniai Bleid, o jiems padeda burtininkas Lordas Reidenas. Jų priešai irgi verti pagarbos — vadovaujami Šang Tsungo, į įvairius ringus išeina žymieji Reptile, Scorpion, Sub-Zero bei kiti kovotojai.

„Pergalė be klaidų."

„Mortal Kombat“ filmas tapo daugelio žaidėjų svajonių įsikūnijimu. Kruvinos ir žiaurios muštynės dėl žemės į didįjį ekraną buvo perkeltos labai kruopščiai ir įtikinamai. Moteriškos lyties herojės parinktos pagal visus, taip sakant, reikalavimus. Filmo istorija išties artimai atkartoja pačių žaidimų idėją. Na, o viską vainikuoja vieni pirmųjų kino istorijoje kompiuterinių specialiųjų efektų. Tokiais dalykėliais iki šio kūrinio pasirodymo galėjo pasigirti tik keletas pačių stambiausių filmų. Tiesa, neigiamos kritikų reakcijos į šį filmą P. Andersonas ir kino studija tikėjosi, tad net nebuvo ruošiamos išankstinės peržiūros. Vos tik pasirodžiusį filmą kritikai suskubo užsipulti ir sudirbti dėl labai prastos nežymių aktorių vaidybos, bukų dialogų ir panašiai. Tačiau žaidėjams šie dalykai buvo nė motais — svarbiausi akcentai ir pačios kovos buvo sukurtos tiesiog puikiai. Be to, filmą lydėjo vienas įsimintiniausių ir idealiai tinkančių garso takelių. Kai kurios jo temos vienaip ar kitaip perkurtos skamba iki šiol.

PAUL W.S. ANDERSON

Anglijoje gimęs režisierius išgarsėjo jau po savo pirmojo filmo, kurį pastatė tik baigęs koledžą. Filmas „Shopping“, kuriame buvo labai akivaizdžiai ir įtikinamai parodytos britų paauglių automobilių vagystės ir parduotuvių plėšimai, buvo uždraustas Anglijoje, tačiau kitose šalyse, ypač JAV, susilaukė gana didelio populiarumo. Iš karto po šio filmo Andersonas ėmėsi garsiojo muštynių filmo pagal žaidimų seriją, kuris ir atnešė jam pasaulinį pripažinimą. Kaip bebūtų keista, vėliau su įprastais filmais jam ne taip sekėsi, kaip vėl imantis žaidimų – filmų adaptacijų. Apie buvusius šio režisieriaus filmus, pastatytus pagal žaidimus, skaitykite čia pat. Iš būsimųjų šio režisieriaus darbų žinome, kad jis kurs „Castlevania“ žaidimo adaptaciją, tačiau kol kas jokių detalių apie filmą nepranešta.

MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION

Metai: 1997
Režisierius: John R. Leonetti
Aktoriai: Robin Shou, James Remar, Talisa Soto
Įvertinimas: 2.9 (imdb)
Kasa: $51 mln.

Po dvejų metų pasirodė „Mortal Kombat“ filmo tęsinys. Liu Kangas su žaviaja „ano pasaulio“ princese Kitana ir kitais herojais turi pereiti tamsųjį nežemišką pasaulį ir įveikti jo imperatorių Šao Kaną. Jis plačiai atvėrė vartus į žemiškąjį pasaulį ir, jei niekas nesutrukdys, po septynių dienų gali jį užvaldyti.

Nors rezultatas finansiškai ir atsipirko, bet tiek kritikų, tiek šiuo atveju ir daugumos žiūrovų filmas buvo labai nuvertintas. Prie neigiamų atsiliepimų prisidėsime ir mes. Su Polu Andersonu šis filmas nebeturėjo jokių sąsajų. Režisūra buvo atiduota debiutuojančiam J.Leonetti (jis buvo ne vieno žymaus filmo, na, kad ir „Kaukės“ operatorius), iš pirmojo filmo aktorių priviliotas tik Liu Kengo vaidmenį atlikęs Shou, Raidenas pakeistas, o Džonis Keidžas nužudomas pačioje filmo pradžioje. Likusi kūrinio dalis — tai kovos su mechaniniais kung — fu robotais, „trash“ stiliaus efektai, veiksmas ir dialogai. Kaip ir teigė savo reklaminiame šūkyje, lūkesčius filmas tikrai sunaikino, bet ne taip, kaip planavo.

MORTAL KOMBAT: DEVASTATION

Nepaisant antrosios serijos nesėkmės (o gal veikiau nepaisant neigiamų atsiliepimų, pinigai vis tiek buvo surinkti...), kuriama trečioji „Mortal Kombat“ filmo dalis, kurią išvysime kitais metais. Kol kas daug informacijos apie filmą nėra, aišku, tik kad vėl išvysime pagrindinius herojus: Liu Kangą (tiesa, pats aktorius tvirtina, kad jo herojaus naujoje serijoje nebus), Džoni Keidžą („Devastation“ nėra tiesioginis antrosios dalies tęsinys), Quan Chi, Scorpion, Sub-Zero ir kitus. Filmas kuriamas pagal prieš porą metų konsolėse pasirodžiusį „Mortal Kombat: Deception“ žaidimą ir rudenį taip pat konsolėse startuosiantį „Mortal Kombat: Armageddon“. Kino studija buvo numačiusi filmuoti trečiąją „Mortal Kombat“ seriją ne Tailande (kaip pirmąsias dvi), o JAV pastatytoje didžiulėje studijoje – atrakcionų parke, kuriame žmonės galėtų matyti visą filmavimo procesą. Tačiau praūžęs uraganas „Katrina“ sužlugdė šiuos planus ir studijoje nufilmuota tik nedidelė dalis medžiagos, o po to viskas pratęsta vėl Tailande.

Žiūrint pirmąjį filmą žaidėjams teko sukti galvas, su kuria gi vieta šis filmas susijęs ir kas gi toji mergina su raudona suknele. Pasirodo, Andersonas sumanė padaryti žaidimo priešistorę.

RESIDENT EVIL

Metai: 2002
Režisierius: Paul W.S. Anderson
Aktoriai: Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Eric Mabius
Įvertinimas: 6.2 (imdb), 33 (metacritics)
Kasa: $102 mln.

„Resident Evil“ — vienareikšmiškai žinomiausia siaubo žaidimų serija. Jos pirmoji dalis žavėjo, šiurpino, stebino ar vertė šlykštėtis žaidėjus dar 1996 metais. Įvyko revoliucija, kuri davė didį impulsą tolimesniam frančizės plėtojimui. Kūrėjai leido vieną po kitos dalį, visas jos buvo ne tik nepaprastai šiltai sutinkamos, bet ir bandomos kopijuoti konkurentų. Kiekviena konsolė ir net asmeninis kompiuteris būtinai galėjo pasigirti savąja „Resident Evil“ versija. Galit netikėti, bet panašiai viskas vystosi iki šiol — jau daugiau nei dešimt metų. Be abejo, buvo šioks toks nuosmukis, kada pasirodė bandymai žaidimų seriją paversti pirmojo asmens šaudykle ar žaidimu tinkle. Bet kai kūrėjai grįžo prie to, ką geriausiai sugeba, turime ir rezultatą — „Resident Evil 4“ vertinamas kaip vienas geriausių visų laikų žaidimų.

Su tokia žaidimo fanų gvardija turėtų būti ramus bet koks režisierius. Taigi Polas Andersonas į garso takelio pirmąjį planą įaudžia sunkųjį metalą, skambantį pasitikinčiu agresyviu tonu — jisai viso filmo metu čaižys jus nelyginant ašmenys. Filmui prasidėjus, įsėsite į amerikietiškus kalnelius. Vienintelis skirtumas — nebūsite užtikrinti laiminga pabaiga...

Be abejo, Milla Jovovich — seksuali mergina. Mergina, atliekanti pagrindinį „Resident Evil“ vaidmenį. Jei to jums pakanka, visą filmą aikčiosit iš malonumo, o pabaigoje ištirpsit, lyg snaigė mikrobangėj. Jei ieškote subtilumo ir dramatiškos istorijos — užmirškite.

„Slaptas eksperimentas. Mirtinas virusas. Lemtinga klaida.“

Akivaizdus filmo koziris — intensyvumas bei staigūs siurprizai, nuo kurių girdėsite savo aikčiojančią pusseserę net kitame kino salės gale. Siužetas čia nėra toks svarbus, nors yra įdomių aliuzijų į „Alisą stebuklų šalyje“. Pasakojama istorija apie galingą „Umbrella“ korporaciją, kurią valdo superkompiuteris. Pastarajam išėjus iš proto, prasideda kraupūs įvykiai... Jau galite nujausti... Taip. Zombiai. Milžiniškas korporacijos pastatas tampa milžinišku kalėjimu. Jei žaidėte žaidimą, tolimesnę eigą taip pat galite nuspėti — klaidžiojimai tamsiais koridoriais, panika, kraujas ir mutantai. Nenuspėjami tik tie staigūs išsišokimai. O iš tikrai įdomių scenų būtų galima išskirti nebent sceną lifte arba lazerių kambary. Visa kita — daugiau ar mažiau matyta. Filmo paskirtis —žaidusiems žaidimus pademonstruoti, kaip visa tai atrodo su dabartinio kino efektais, arba kaip atrodys „Resident Evil“, tarkime, „PlayStation 6“ konsolėje.

Filmų gerbėjai sulaukė eilinės skerdyklos, o žaidėjai — atrakciono, kurio negalės kontroliuoti savo valdymo pulteliu. Ir nepamirškime donžuanų, kuriems primygtinai rekomenduoju pažiūrėti filmą iki paties galo...

Na o antroji dalis jokių abejonių nepaliko, čia jau ir tiesiai iš žaidimo atkeliavusi herojė Džil bei pikčiausias priešas Nemesis.

RESIDENT EVIL: APOCALYPSE

Metai: 2004
Režisierius: Alexander Witt
Aktoriai: Milla Jovovich, Sienna Guillory, Oded Fehr
Įvertinimas: 5.7 (imdb)
Kasa: $129 mln.

...arba žiūrėti iš karto antrą dalį, nors tokiu atveju dingsta visa intriga. Turiu pasakyti, jog iš pirmojoje dalyje sutiktų aktorių antrojoje tepasirodo tik ta pati Milla Jovovich, kurią žiūrovai, matyt, įsimylėjo. Nekyla abejonių, kad ji ir yra geriausia, nes kiti aktoriai išties nevykę. Nebent jie bandė elgtis, lyg būtų kompiuteriniai...

Veiksmas iš požeminės laboratorijos komplekso persikelia į Racoon miestą. Atviresnes erdves leidžia nujausti ir populistinis filmo pavadinimas: „Resident Evil: Apocalypse“. Pasirodo, „Umbrella“ korporacija sumanė sunaikinti visus išgyvenusius, kad šie neatskleistų jos piktadarysčių. O miestas dar pilnas vaikščiojančių numirėlių... Padėtis nepavydėtina, todėl Milla sutinka būrį draugų, kad būtų daugiau šūvių, kraujo ir sprogimų. Juk to mes visi čia susirinkome?...

„Mano vardas yra Alice ir aš viską prisimenu.“

Deja, vieno korporacijos darbuotojo duktė pasimetė mieste ir jis pasiryžęs parodyti slaptą išėjimą iš miesto, jei komanda ją suras. Vilties žiburys kruviname mieste. Bet kokiu atveju — vienintelis vilties žiburys. Bet iš tiesų tai jums nerūpės. Veikėjai neįsimenantys ir viskas, ką norėsite matyti — tai juos žudančius arba žudomus. Antra dalis nuo pirmos mažai tesiskiria kokybe — netgi nusileidžia pirmajai. Nėra tų kabliukų, kurie jus verstų prilipti prie ekrano ir ilgą laiką prisiminti įspūdingus momentus. Aš pats tuoj užmiršiu visą filmą ir apsimesiu jo net nematęs.

Kita vertus, jei žaidimu paremtą filmą įsivaizduojate kaip neinteraktyvią žaidimo adaptaciją, kuri savu pobūdžiu turėtų kuo labiau atspindėti patį žaidimą, tuomet liksite patenkinti. Bet vėlgi — ar išsėdėsite nepaspaudę nė vieno mygtuko?..

RESIDENT EVIL ATEITIS

Leiskime sau dar užmesti akį į netolimą ateitį — jau 2007 metais turi pasirodyti trilogiją užbaigsianti dalis „Resident Evil: Extinction“. Nors pirmosios dalys nesusilaukė didelės šlovės nei iš žaidimo gerbėjų, nei iš eilinių žiūrovų, nei iš tų pačių kritikų pusės, trilogijos idėjos visgi nebuvo atsisakyta, nes milžiniškas žaidimo populiarumas suvilioja pakankamai gausias mases į kino teatrus.

Taigi turime mūsų seną gerą seksualiąją lapute Millą Jovovich. Visi tie, kam jos pavardė atrodė keista, dabar prisimena ją net pabudę vidurnaktį.

Kaip pasakojo scenaristas Paul W.S. Anderson, pirmoji filmo dalis turėjo žaidėjams sudaryti šiokį tokį įvadą, turėjo atlikti priešistorės vaidmenį. Antroji turėjo plačiau nušviesti įvykius pačiam Racoon mieste. Tuo tarpu trečioji pasakos apie įvykius ateityje.

Kiek galima suprasti, po antrosios dalies su prierašu „Apokalipsė“, būtų galima tikėtis postapokaliptinio pasaulio. Mūsų visų laimei taip ir yra — visą pasaulį nušlavė virusas. Beliko dykumos ir mažos žmonių ar tų pačių zombių bendruomenės. Kūrėjai užsiminė, kad išvysime smėliu užpustytą Las Vegasą ir galėsime atpažinti žymiausių kazino atplaišas. Dabar daugiau veiksmo persikels į šarvuotas mašinas, kuriomis veikėjų komanda keliaus iki pat Aliaskos.

Iš tikrųjų, staigus posūkis trilogijoje. Kas prasidėjo tik požeminėje laboratorijoje, tęsiasi viso pasaulio mastu. Tikėkimės, „Resident Evil: Extinction“ bus verta baigiamosios trilogijos dalies vardo ir galbūt pakeis kai kurių skeptikų nuomonę. Na, idealų „Resident Evil 4“ žaidimą jau turime. Po jo populiarumas tik kyla, tad tikėkimės, kad ši pakilimo banga yra ženklas ir filmų serijai atsigauti...

Ir dar — leiskime sau pasivaikyti gandų. Nėra jokių oficialių pareiškimų (tiesą sakant, būtų gerokai per anksti), bet jau yra neoficialių gandų, jog planuojama ir ketvirtoji dalis, kuri tęs trečiosios įvykius. Vėlgi išvysime nesenstančią Millą Jovovich, kuri lyg ir padės tašką „Umbrella“ gyvavimo istorijoje. Veiksmas vystysis Japonijoje. Filmas turėtų pasirodyti 2008 – 2010 metais. Žinių ne per daugiausia, nes dar net nebaigtas trečiosios dalies filmavimas. Žinokime tiek, kad „Resident Evil“ vardas žmones pritraukia, o pirmi du filmai, nepaisant kritikos, tapo antra sėkmingiausia filmų pagal žaidimus serija po „Tomb Raider“. Taigi galime tikėtis dar daug nesibaigiančių dalių. Tik ar M. Jovovich visose jose gebės išlikti tokia pat žavinga?..

AVP: ALIEN VS PREDATOR

Metai: 2004
Režisierius: Paul W.S. Anderson
Aktoriai: Sanaa Lathan, Raoul Bova, Lance Henriksen
Įvertinimas: 5.4 (imdb)
Kasa: $171 mln.

Štai turime du mums gerai pažįstamus veikėjus — Svetimą ir Grobuonį. Jų supriešinimas turėtų mus intriguoti ne mažiau, nei Betmeno ir Supermeno, Coca – Cola ir Pepsi, MacDonald's ir kokio Burger King'o... Svetimi ir Grobuonys savo „asmeniniuose“ veikaluose buvo pavaizduoti kaip pavojingos bei inteligentiškos būtybės. Tuo tarpu čia, matyt, vardan „balanso“, Svetimi tapę kur kas bukesniais padarais, tegalinčiais pasididžiuoti savąją jėga, o Gruobuonių čia stiprioji pusė — protas. Tai jau yra kaip ir faktinė klaida, bet akivaizdžiai norėta, kad žiūrovai to diskretiškai nepastebėtų...

Istorija, kaip ir dažniausiai būna žaidimuose, kurie paremti filmais, lieka antrame plane. Kūrinys šiuo atžvilgiu nėra išskirtinis — atranda žmogystos iki tol neregėtą piramidę. O visos prielaidos apie jos seną amžių greitai virsta dulkėmis, kadangi pasirodo, jog ten būta padarų, kurie gerokai lenkia žmones savo išsivystymu. Tad jie kovoja tarpusavy, nevengdami užkabinti ir ne vieton nosį įkišusių žemės gyventojų.

„Nesvarbu, kas laimėtų... Mes pralošime.“

Filmo akcentas — kovos ir skerdynės. Tai, ką stereotipiškai labiausiai turėtų dievinti žaidėjai — o juk šių dviejų veikėjų supriešinimas ir kilo iš žaidimų bei komiksų knygelių. Efektai, turiu pasakyti, įspūdingi, kovose padarai atlieka savo firminius judesius, o ir atrodo jie kur kas tikroviškiau, nei atrodė žaidimuose. Bet jei iš filmo trokštate gilumos, tada žiūrėkite tokį, kurio nebūtų režisavęs Polas Andersonas.

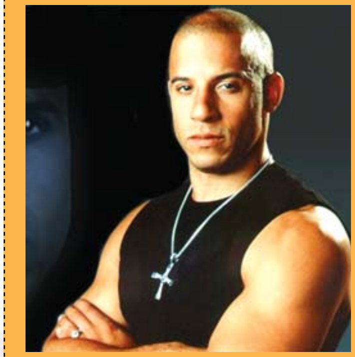
Tai yra filmas, kurį su savo keliais metais jaunesne baikščia mergiote, limonadu bei traškučiais galėtumėte žiūrėti kino teatre. Jis nepalieka klausimų. Bet pademonstruoja gražių kovų, jei jūs tokį reiškinį kaip kovos laikote gražiu.

Filmas kaip filmas. Jo metu nekyla jokių kitų klausimų, išskyrus — kuris kurį?..

2004 metais pasirodęs filmas kritikų nesužavėjo. Bet rankų dar niekas nenuleido, nes jau yra anonsuojama antroji filmo dalis. Šįkart Polo Andersono paslaugų buvo atsisakyta (jis turi ką veikti su Resident Evil frančize), o pirmąja dalimi pasipiktinę spec. efektų genijai broliai Štrausai perima iniciatyvą į savo rankas ir žada sukurti „rimtą ir šiurkštų siaubo filmą“. Pažadai skamba rimtai. Prieš rinkimus taip pat visi pažadai skamba rimtai. Tiesą sužinosime 2007 metų rugpjūtį.

Messiah

TRUMPAI



HITMAN (2007)

Po pasirodymo „Chronicles of Riddick“ žaidime aktorius Vin Diesel rimtai susidomėjo žaidimų pramone ir įsigijo teises filmui pagal žymiąją „Hitman“ seriją. Pats V. Diesel imsis vyruko, vadinamo „Misteris 47“ vaidmens. Gaila, kad neišvysime geriausiai šiam vaidmeniui tinkančio, fanų nuomone, „transporterio“ Jasono Stathamo. Na, bet tikėkimės V. Diesel sugebės numesti šiek tiek svorio :). Pasitikėjimo suteikia ir filmo scenaristas Skip Woods, kuris yra „Swordfish“ filmo istorijos autorius.

ALICE (2007)

Žalią šviesą kino ekranui gavo ir ekscentriškasis „American McGee‘s Alice“. Alisa — dabar jau jauna moteris, kuri po siaubingojo apsilankymo veidrodžių pasaulyje turi vėl ten sugrįžti. Pagrindinės aktorės parinkimas tiesiog idealus — Alisą vaidins garsioji vampyrų žudikė Bafi, t.y. aktorė Sarah Michelle Gellar. Režisierius — Marcus Nispel, kurio darbų kolekcijoje krūva videoklipų ir vienas „siaubakas“ — „The Texas Chainsaw Massacre“. Porelė išties miela. Įdomu, ar pats „Amerikanas Makgis“ prisidės prie filmo kūrimo?

DRIVER (2006)

Nors filmas pagal garsiąją veiksmo lenktynių žaidimų seriją turi pasirodyti šiemet, informacijos apie jį tragiškai mažai. Apie siužetą žinoma tik tiek, kad policininkas Taneris, dirbdamas plėšimų vairuotoju, bandys įsiskverbti į keliuose JAV miestuose išsidėsčiusią nusikaltėlių gaują. Režisierius ir scenaristas — Roger Avary, padėjęs rašyti scenarijų „Silent Hill“ filmui.

FEAR EFFECT (2008)

Šio žaidimo teises filmui 2004 metais įsigijo „amžinai alkanas“ Uvė Bolas, tačiau vėliau iš jo teisės buvo perpirktos ir filmo kūrimo vairas atiduotas Hong Kongo režisieriui Stanley Tong, kelių „Police Story“ su Džekiu Čanu filmų kūrėjui. Deja, daugiau nieko apie šį projektą nežinoma.

HALO (2008)

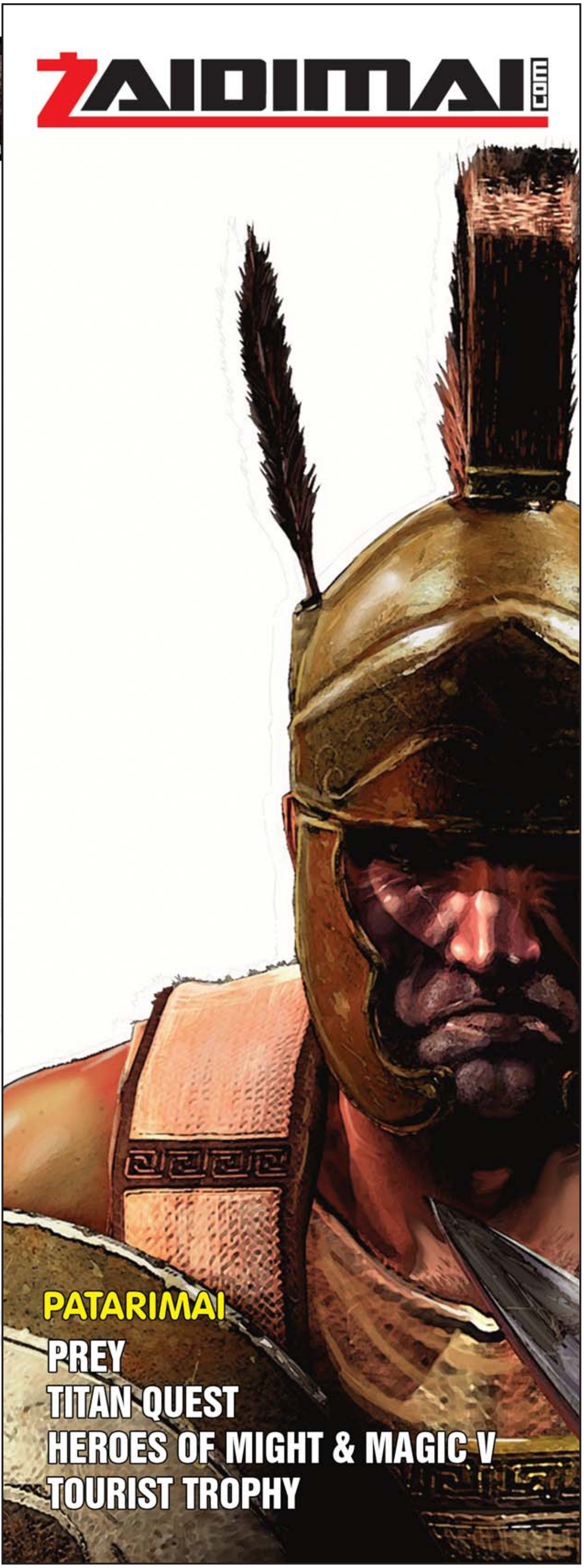
Tai vienas iš galimų rimčiausių žaidimų – filmų projektų, mat jo prodiuseris yra ne kas kitas, o garsusis zelandietis Peter Jackson, padovanojęs mums „Žiedų valdovą“ ir „King Kongą“. Tikrai žinoma, kad žaidimo kūrėjai bus „Bungie“, o leidėjai „Microsoft“ ketina ženkliai paveikti filmo kūrimą, jos Halo netaptų per daug holivudinis. Filmo režisierius kol kas nepaskelbtas, nors buvo kilę aibė gandų — nuo Uvės Bolo, paties P. Jackson iki Denzel Washington. Aišku tiek, kad filmavimas vyks Naujojoje Zelandijoje, kur ir buvo ruošiamas „Žiedų valdovas“.

METAL GEAR SOLID (2008)

Apie planus kurti filmą ne per seniausiai paskelbė pats serijos kūrėjas Hideo Kojima. Kol kas jokių oficialių faktų, tik paties Kojima mintys. Jo manymu, vienas idealiausiu kandidatų Sneiko vaidmeniui yra Viggo Mortensenas (Aragornas iš „Žiedų valdovo“), o filmavimas turėtų vykti Aliaskoje.

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME (2007)

Dar vienas labai rimtas projektas. „Princo“ filmą prodiusuos žymusis „blockbasterių“ autorius Jerry Brukheimer, o scenarijų rašo pats Jordan Mechner. Paskelbtas ir Princą vaidinsiantis aktorius — tai jaunas ir kol kas tik poroje epizodinių vaidmenų pasirodęs iš Persijos (o kaip gi kitaip? :)) kilęs aktorius David K. Zandi. Filmas nebus tiesioginis žaidimo atpasakojimas, tai veikiau nauja istorija, kurioje bus panaudota daugelis žaidimą išgarsinusių elementų.



Šeimos gėda...

Po sėkmingų žaidimų – filmų pasirodymų trumpam pakeiskime kryptį ir pasižiūrėkime į vieną labai ypatingą šios industrijos atvejį — kino režisierių ir prodiuserį Uvę Bolą (Uwe Boll) ir jo „aistrą" filmams pagal žaidimus. Šis vokiečių režisierius jau sukūrė keletą filmų pagal žaidimus ir planuoja kurti dar daugiau. Tačiau, sprendžiant pagal dabartinę situaciją, tai tikrai nėra geros naujienos žaidimų ir filmų fanams. Šio žmogaus darbai yra tiesiog tragiški ir gėdingai išnaudoja populiarių žaidimų vardus.

UWE BOLL

Vokietijos kino režisierius ir prodiuseris. Domėtis kinu jis pradėjo dar jaunystėje, kurdavo trumpus kino ir videofilmukus. Studijavo kino režisūrą, vėliau literatūrą, gavo literatūros daktaro laipsnį. Uvė įkūrė filmų gamybos studiją, dabar žinomą kaip„ Boll KG", kuri prisistatosave kaip „Pasaulinės rinkos lyderę video žaidimų adaptacijoje". Iš tiesų, iki tol, kol U. Bolas nepradėjo domėtis video žaidimais ir jų perkėlimų į kino ekraną, jo filmai nesulaukdavo jokio dėmesio ir reakcijos. Atradęs šią neišnaudotą nišą Bolas sugebėjo pasinaudoti specialia Vokietijos mokesčių lengvata, kuri, skatindama Vokietijos kompanijas investuoti į pramogų sferą, gražina dalį sumokėtų mokesčių. Taip U. Bolas sugeba išsilaikyti ir kurti naujus filmus, nors jo darbai yra gerokai nuostolingi. Daugelis kino žiūrovų ir kritikų jį kaltina ne tik baisia filmų kokybe (jis yra išrinktas blogiausiu visų laikų režisieriumi įvairių balsavimų metu), bet ir įtaria finansinėmis machinacijomis, „pinigų plovimu", tačiau kol kas jokių oficialių tyrimų, tad kaltinimų režisieriui ir jo studijai nepateikta. Priešingai, iš finansinės ir teisinės pusės U. Bolo kompanija tiksliai pagal paskirtį išnaudoja šią Vokietijos vyriausybės lengvatą, kai tuo tarpu kitos šalies studijos ja naudojasi bandydamos finansuoti Holivudo filmus.

ALONE IN THE DARK

Metai: 2005
Režisierius: Uwe Boll
Aktoriai: Christian Slater, Tara Reid, Stephen Dorff
Įvertinimas: 2.2 (imdb), 9 (metacritics)
Kasa: $8 mln.

Jei norite geros komedijos... Ieškokite geros komedijos. Jei norite gero siaubo... Verčiau rinkitės „Alone in the Dark" žaidimą. Liūdnai pagarsėjęs Uvė Bolas imasi puikiai žinomos mistinės žaidimų serijos. Prie monitorių ši frančizė gebėjo prikaustyti. Ją iš kitų išskyrė intelektualumas, o ne vien perdėtas žiaurumas. Filmui irgi norėta suteikti mistinį rūbą...

„Še jums, po visos mistikos. Daug pasako tas faktas, kad filmo pradžioje išvysite išties nemažos apimties slenkančią eilutę, kuri papasakos šiokią tokią priešistorę. Absurdiškai nemenkos apimties eilutę. Ją įkėlė, kai testuotojai pareiškė filmo nesupratę. Siužetas velniai žino kaip užsuktas, jo logika yra pati didžiausia mistika. Paliekama nepaprastai daug klaustukų, kurie nepaaiškinami net gale, nors visą filmą tikiesi, jog galas paaiškins viską.

Aktorių vaidyba labai dirbtinė. Jie, matyt, irgi neįkando siužeto.

Na, ir kažkiek skerdynių, be abejonės. Efektai — stipriausia filmo dalis. Bet visa kita balansuoja taip arti absurdo ribos, jog tokie triukai pasirodo lyg naivus bandymas išgelbėti kūrinį.

Čia ir supranti, žmogau, kodėl tau koks „Resident Evil" filmas nekėlė juoko, o „Silent Hill" šiame fone net ima rodytis lyg subtilybių subtilybė... Jokios ironijos. Pastaruosius filmus pačios blogiausios nuotaikos būdamas pavadinčiau bent jau vidutiniais. O „Alone in the Dark"... Jis nebent gali sukelti blogą nuotaiką...

Iš tiesų pats pavadinimas sufleruoja, kaip elgtis — likti vienam tamsoje. Ir jokiu būdu nejungti televizoriaus...

Messiah

HOUSE OF THE DEAD

Metai: 2003
Režisierius: Uwe Boll
Aktoriai: Jonathan Cherry, Tyron Leitso, Clint Howard
Įvertinimas: 2.0 (imdb), 15 (metacritics)
Kasa: $13 mln.

Na, galime išgyventi dėl menko biudžeto. Galime piktintis nežinomais aktoriais. Galime stebėtis keistais scenarijaus posūkiais. Bet tiesa tokia, kad „House of the Dead" laimėjo blogiausio filmo apdovanojimą. Režisierius Uvė Bolas dėl to savigarbos neprarado, juk dar ne vienas filmas jo laukia. Scenarijus sukurtas pagal „Sega" kompanijos puikiai žinomą žaidimą „House of the Dead", kurį net ir Lietuvoje arkadų automatų salonuose galime žaisti. Šis kūrinys buvo kuriamas minimaliomis sąlygomis, reikalingomis filmui sukurti. Todėl nebuvo viskas tobula. Iki tobulybės netgi labai nemažai trūko...

Niūri sala. Šešėliai tarp medžių ir medžiai šešėliuose. Grupė jaunuolių. Paslaptingas namas. Gauja zombių. Viskas, ko reikia B klasės siaubo filmui. Visą tai čia ir aptiksite. Kartais ima rodytis, kad visai neblogai apsieita, žinant, kad filmavimo komanda nesitikėjo iš šio projekto užsidirbti milijonų. Kita vertus, absurdiškos situacijos, į kurias vis įsivelia veikėjai, šį siaubo filmą verčia absurdo komedija. Net nereikės ieškoti parodijos.

Kita vertus, tokie neišdirbti siaubo filmai kartais turi daugiau nepaaiškinamos atmosferos, kuri kur kas labiau gąsdina, nei naujausiomis technologijomis sulipdytos sudėtingos modernių hitų scenos. Purvini garsai, daug tamsos. Ir žiūrovas pasiklysta kartu su ne visai savimi pasitikinčiais filmo aktoriais. Nenušlifuota kinematografija suteikia natūralumo. Juk žalia mėsa labiau gąsdina nei kepsnys....

Kai kuriose filmo vietose regėsite iš žaidimo įterptus kadrus. Štai tokiu originaliu būdu filmas susiejamas su žaidimu. Daugiau asociacijų nebus. Tematika lyg ir ta, bet be jokių tiesioginių sąsajų. Žaidimu paremtas filmas, kuris iš tiesų gali pasigirti tik ta pačia tematika. Galbūt to ir užtenka.

Na ir galvok, žmogau, — kurių galų tai blogiausias filmas? Juk ir į siaubo filmą atėję liks išgąsdinti, ir pasijuokti norintieji turės iš ko juoktis...

Kaip dažnai atsitinka, jau yra planuojama ir antra dalis. Bet šįkart tikrai ne dėl sėkmingos pirmosios. Ironiškiausia tai, kad bet kokias kalbas apie Uvę Bolą, pirmosios dalies režisierių, kompanija „Lions Gate Films" kategoriškai atmeta. Naujajam režisieriui, kas jis bebūtų, krenta šiokia tokia atsakomybė, nors, kita vertus, blogiau būti juk nebegali...

Messiah

„Mirusieji vaikšto... Jūs bėgate."

Pagrindinis filmo piktadarys bando išgyventi pasisavindamas vis naujų žmonių kūno dalis. Gan simetriškai atitaikyta, sakytume...

Nors filme ir bandyta kuo tiksliau atkurti žaidimo atmosferą, viskas padaryta taip pigiai, kad... Jūs tik pasižiūrėkite į šiuos kardus!

BLOODRAYNE

Metai: 2006
Režisierius: Uwe Boll
Aktoriai: Kristanna Loken, Michelle Rodriguez, Matthew Davis
Įvertinimas: 2.4 (imdb), 18 (metacritics)
Kasa: $3 mln.

Seksualumo ir brutalumo sąvokos dar niekuomet nebuvo taip arti viena kitos. Jas abi įkūnija moteris, gal veikiau mergina, kurios turbūt nereikia pristatyti. Su ja jau esame susidūrę žaidimuose. Nors ne viskas buvo tobula, žaidimai įspūdį paliko. Įspūdingi pasirodė ir vargšui Uvei Bolui. Gal jis ir ne vargšas, bet vis dėlto?.. Labiau vargšai yra tie naivūs žaidėjai, kurie puoselėja didžias viltis, susijusias su savo mėgstamo žaidimo adaptacija kino ekrane. Bet tai, ko sulaukia, dažniausiai būna tik spjūvis į veidą. Taip būtų galima pavadinti ankstesnius Uvės Bolo darbus.

Kai kurie jau pasimokė ir labai atsargiai ima į rankas filmus su Bolo pavarde. Kiti, pastuksenę į medį daugiau nei tris kartus, tvirtina, jog trečias kartas nemeluoja. Na taip, tai yra jau trečias Uvės darbas su žaidimais. Ir, turiu pasakyti, geriausias iš visų trijų. Laikas bėga — žmonės tobulėja. Tad ar tai iš tiesų geras filmas? Nė velnio. Mėšlas. Bet mažiau mėšlas, nei, pavyzdžiui, „Alone in the Dark“.

„Kerštas dar niekad nebuvo toks skanus.“

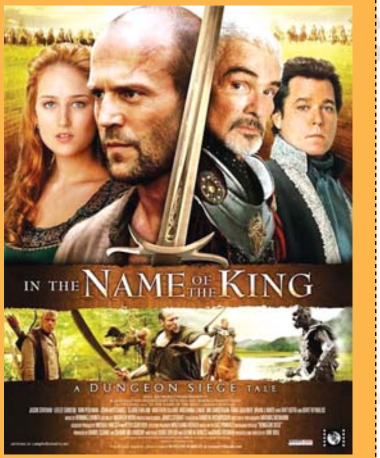
Na, ir kuo gi pritraukia mus toji vampyrė? Pirmiausia — aiški istorija. Tokia aiški, kad, rodos, tiesiai iš žaidimo atkelta. Tai yra šios adaptacijos išskirtinis bruožas — maksimalus prisirišimas prie žaidimo ir jo smulkių detalių. Galbūt tai skamba absurdiškai. Galbūt tai ir yra absurdiška. Bet tai veikia daug geriau, nei ankstesni režisieriaus darbai.

Kadangi filmas apie vampyrus, čia kraujo bus su kaupu ir jūs tai žinote. Taigi regėsite tas pačias kruvinas kovas su prie riešų pritvirtintais ašmenimis. Matysite net kovas su bosais. Stebėsite, kaip veikėja tobulina ginklus, ieško skirtingų daiktų dalių, kad galėtų progresuoti. Kažkas aktorę Kristanną Loken įkalino žaidime. Tarp kitko, ji vaidino trečiojoje „Terminatoriaus“ dalyje. Aktorynas, kaip žinia, surinktas labai neprastas. Kad ir tas pats blogųjų fronto atstovas Benas Kingslis („Šindlerio sąrašas“). Keista, kaip tokius pakankamai žinomus aktorius susikviečia toks, tarkim, ne visai talentingas režisierius...

Messiah

Būsimi darbai

N THE NAME OF THE KING: A DUNGEON SIEGE TALE


IN THE NAME OF THE KING
A DUNGEON SIEGE TALE

Artimiausias Uvės Bolo filmas, kaip galima suprasti iš ilgo pavadinimo, sukurtas pagal garsųjį RPG žaidimą „Dungeon Siege“. Kaip ir žaidime, filme pasakojama paprasto vyruko istorija (pagrindinį herojų vaidina žymusis „transporteris“ Jason Statham), kuris įvairių žygdarbių metu tampa žymiausiu herojumi. Karo tarp piktojo Galiano ir karaliaus Konreido metu pagrobiama herojaus Farmerio žmona bei nužudomas sūnus, tad jis iškeliauja ieškoti mylimosios ir atkeršyti Galiano valdomiems gyvūnams — kariams. Filmas pasirodys kitų metų pradžioje.

POSTAL

O štai šio žaidimo licencijos įsigijimas ir filmo gamyba būtent Uvės Bolo studijoje atrodo visai logiška. Pati „Postal“ idėja ir stilistika turėtų puikiai atitikti U. Bolo kino sampratą ir „trash“ stilių, o ir biudžeto tokiam filmui didelio nereikia, plius, kad pagrindiniai aktoriai yra ne aktoriai, o save vaidinantys žmonės: Gary Coleman, Vince Desiderio ir kiti. Apie filmo siužetą, be to, kad pagrindinis herojus bus pašto serviso tarnautojas, lakstantis po gatves ir žudantis žmones bei keliantis kitokią sumaištį, daugiau nieko nežinoma.Uvė Bolas neseniai paskelbė įdomų ir prieštaringą pasiūlymą — jis kviečia penkis savo aršiausius kritikus sudalyvauti „Postal“ filmavime ir bokso ringe stoti į kovą su pačiu režisieriumi. Scenos iš šių kovų bus panaudotos pačiame filme. Įdomu, ar atsiras norinčių ne žodžiais, o veiksmais sudirbti šį „blogiausia pasaulyje“ režisierių...

FAR CRY

„Far Cry“ žaidimo licenciją filmui Uvė Bolas įsigijo dar prieš pasirodant pačiam žaidimui! Filmavimo darbai turėjo prasidėti dar pernai, tačiau nusikėlė ir dar nepradėti iki šiol, o filmo pasirodymas nukeltas iki 2008 metų. Pagrindinį herojų vaidins Micheal Pare, pasirodęs jau ankstesniuose U. Bolo filmuose. Gandai, kad herojaus vaidmuo atiteks garsiajam Dveinui Džonsonui „Uolai“, nepasitvirtino. Filmo istorija atkartos „Far Cry“ žaidimo nuotykius. Džekas Karveris, į atsargą išėjęs specialiųjų pajėgų karys, dabar vežioja žmones ir krovinius po pavojingas vietoves. Vienos kelionės metu Džekui tenka į Mikronezijos salas vežti fotografę Val, kuri nori ten nufotografuoti Antrojo pasaulinio karo japonų bazes. Džekas pristatęs Val į vietą ir jos laukia, tačiau jį užpuola neaiškūs kariai. Vyras turi ne tik išsigelbėti, bet ir surasti Val bei išsiaiškinti, kas gi vyksta šiose paslaptingose džiunglių salose.

Popkultūra

Kylame kokybės ir populiarumo kreive aukštyn, kol pasiekiame šiuo metu patį aukščiausią šios tendencijos tašką, nepaisydami gana prastokų kino kritikų įvertinimų. Jiems filmai pagal žaidimus niekad neįtiko ir kažin ar įtiks. Vakaruose žaidimai pripažįstami ir vertinami kaip savita popkultūros dalis, o stambių filmų projektų pagal žaidimus atsiradimas tai tik dar kartą patvirtina. Jūs tik pasižiūrėkite į ruošiamų filmų pagal žaidimus sąrašą ir jų pristatymus! Kurti filmus pagal žaidimus imasi patys žymiausi ir gerbiamiausi kino industrijos žmonės. O tai leidžia tikėtis labai įdomių rezultatų.

LARA CROFT: TOMB RAIDER

Metai: 2001
Režisierius: Simon West
Aktoriai: Angelina Jolie,
Jon Voight, Iain Glen
Įvertinimas: 5.2 (imdb)
Kasa: $274 mln.

Įtariu, kad neatsirastų nė vieno žmogaus, kuris nebūtų bent kiek girdėjęs apie žaviąją kapų plėšikę Larą Croft. Ir iš tikrųjų ši panelė tikrai turi kuo pasigirti, mat po jos garsia pavarde slepiasi jau septyni žaidimai ir du filmai, kuriuose vaidina ne mažiau garsi Angelina Jolie. Na, apie pačią ekscentriškąją merginą daug rašyti nereikia — ilgi, į kasą supinti plaukai, gilios akys, putlios lūpos, ideali kūno forma ir du dailūs pistoletai. Tokia moteris su ginklais — mirtinas derinys, todėl pradėjus žiūrėti filmą ir taip aišku, kas iš šventyklų išeis su brangenybėmis kuprinėje... Bet akcentuoti norėčiau ne kaip, o kas buvo parodyta filme apie garsiąją kapų plėšikę.

„Gimusi turtinga. Išauklėta tapti elitine. Ištreniruota kovai."

Taigi „Lara Croft: Tomb Raider" buvo sukurtas remiantis gerai visiems žinomos žaidimo serijos motyvais, tačiau bežiūrint filmą galima lengvai pastebėti, kad kūrėjai, visgi nuo tų motyvų gana toli nuklydo. Tačiau tai tik į gerą. Puiku, kad kūrėjai sugebėjo sukurti savo istoriją ir tuo pačiu nepažeisti tradicinės „Tomb Raider" atmosferos. Tarp kitko, mano nuomone, tai pirmas filmas geresnis už antrąjį.

Pirmasis „Tomb Raider" filmas tapo pačiu stambiausiu žaidimo – kino projektu ir toks išlieka iki šiol. Surinktas beveik 100 milijonų JAV dolerių siekiantis biudžetas, perrinkti keli scenarijai („Tomb Raider" filmą bandė „prastumti" keletas ankstesnių filmų pagal žaidimus scenaristų, tačiau nesėkmingai), pakviestas filmų „Con Air" ir „The General's Daughter" režisierius Simon West. Rezultatą, be abejonės, matėte patys, o pažvelgus į surinktas pajamas net nereikia daug skaičiuoti ir lyginti, kad taptų aišku, jog tai pelningiausias iki šiol filmas pagal žaidimą.

Kyo

LARA CROFT TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE

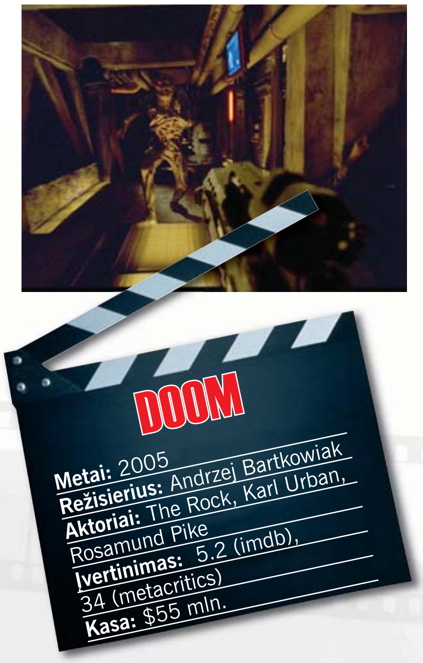
Metai: 2003
Režisierius: Jan de Bont
Aktoriai: Angelina Jolie,
Gerard Butler, Chris Barrie
Įvertinimas: 5.2 (imdb)
Kasa: $156 mln.

Antroji „Tomb Raide"r filmo dalis nesukėlė tokio didelio ažiotažo, kokio susilaukė pirmoji. Nors filmas, palyginus su kitais darbais pagal žaidimus, susilaukė išties nemažo populiarumo, nuo pirmosios serijos jis smarkiai atsiliko visomis prasmėmis. Tokia, matyt, jau ta tęsinių lemtis... Antrąjai serijai nepadėjo net didesnis nei pirmosios biudžetas. Iš pirmojo filmo komandos liko scenaristai ir, žinoma, Angelina. Režisierius buvo pakeistas, prie antrojo filmo vairo stojo abiejų „Speed" filmų režisierius.

Filmo istorija vėlgi tiesiogiai neatkartojo jokios konkrečios žaidimo serijos, tiesiog buvo sukurpta žaidimo dvasiai tinkanti istorija. Tiesa, jau girdėta ne kartą kituose kūriniuose, mat viskas sukosi apie Pandoros skrynią ir paslaptingą sferą, kuri gali nuvesti iki jos. Sfera patenka piktadariui į rankas, o Lara, be abejo, turi ją atgauti ir išgelbėti žmoniją nuo baisios nelaimės.

Daugelis kritikų ir žiūrovų filmą kaltino per dideliu kartojimusi. Viskas tiesiog jau buvo matyta ir, rodos, iš atskirų dalių sumėtyta į vieną visumą bei pagražinta specialiaisiais efektais. Filme nebebuvo nieko tokio išskirtinio, ko nebūtume matę anksčiau. Tiesa, galima „pagirti" filmo prodiuserius, sugebėjusius Larai prikišti tiek pat, jei ne daugiau, įvairiausių žymių firmų produktų, panašiai kaip Džeimsui Bondui.

Baigiant „Tomb Raider" kino istoriją, reikia paminėti, kad idėja buvo sukurti trilogiją, tačiau po nelabai sėkmingos antrosios dalies pasirodymo jokių konkrečių planų apie trečiąją dalį nepaskelbta. Buvo pasklidę gandai, kad trečioji dalis ruošiama ir kad A. Jolie sutiko joje vaidinti, tačiau vėliau pati aktorė tai paneigė. Tad Laros Croft likimas kine lieka neaiškus.



DOOM

Metai: 2005
Režisierius: Andrzej Bartkowiak
Aktoriai: The Rock, Karl Urban, Rosamund Pike
Įvertinimas: 5.2 (imdb), 34 (metacritics)
Kasa: $55 mln.

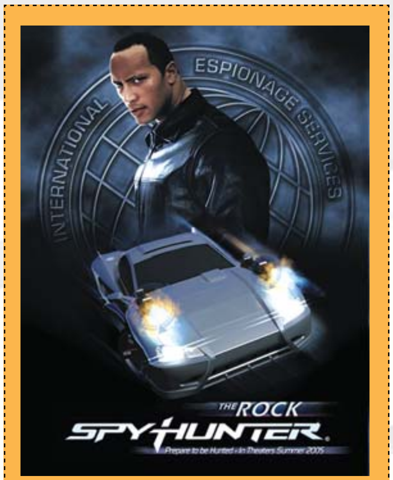
Kaip sukurti filmą apie herojų, kurio niekas nematė? FPS žanras filmo gamybai yra labai prieštaringas. Iš vienos pusės, nėra herojaus, nėra kažkokios konkrečios istorijos ir rimtesnių motyvų („Doom“ atveju). Tačiau kartu tai leidžia labai laisvai reikštis filmo kūrėjų fantazijai, sukurti savo herojus ir istorijas pasinaudojant tik pačius esminius žaidimo elementus ir idėjas. Panašiu principu ir buvo sukurtas „Doom“ filmas, kuris nuo žaidimo nutolsta vien tuo, kad jame turime ne vieną, o kelis herojus. Įsivaizduojate, kaip įdomu būtų žiūrėti filmą apie vieną herojų?.. :) Nors vadinamieji monospektakliai teatre yra gana populiarūs ir mėgiami...

Bet grįžkime prie filmo. Perkelti „Doom“ į ekraną ėmėsi lenkų režisierius Andžejus Bartkoviakas, pastatęs filmus su Džetu Li „Romeo Must Die“ ir „Cradle 2 the Grave“. Vadovauti pėstininkų būriui, kuris taiko į Marse esančią tyrimų stotį, aiškintis monstrų užpuolimų priežasčių tenka žymiajam amerikietiškų imtynių (wrestling) kovotojui Dveinui „Olai“ Džonsonui. Su kelių karių pagalba jis turi iššukuoti visus stoties laboratorijos užkulisius, susikauti su aibe baisių padarų ir svarbiausia —neleisti jiems patekti į Žemę.

„Pragaras išsiveržia.”

Iš esmės filmą galima pavadinti ne pirmojo asmens, bet grupine šaudykle. Bandymai papasakoti istoriją labai paviršutiniški. Tiesa, bent jau nėra įprastos ir nusibodusios meilės istorijos (nors pradžioje taip gali atrodyti). Be to, šiek tiek jaučiasi ne per didžiausias filmo biudžetas — filmo monstrai, nors ir smagūs, bet daugmaž atitinkantys „Doom“ žaidimo stilistiką. Juk labiau norisi kažko stambesnio ir baisesnio, ko nors iš „Doom 3“ didžiųjų monstrų kolekcijos... Čia suveikė ne tik nedidelės lėšos, skirtos filmui, tačiau ir pačių prodiuserių nuomonė, kad filmą reikia sušvelninti ir paruošti ne tiesiai iš pragaro lendančius padarus, o labiau zombiškus, iš žmonių gimusius monstrus, dėl ko filmas gavo epitetą „Resident Evil kosmose“. O šiaip kūrinys gan sklandus ir šaudymo tėkmė nemaloniai pertraukiama tik porą kartų, labiausiai — muštynių scena, kuri čia visiškai nelimpa nei kinematografiškai, nei pagal žaidimą.

Po tokio neaiškaus filmo pasirodymo (nei per daug sėkmingo, nei per daug tragiško) filmo kūrėjai svarsto apie galimybę kurti tęsinį. Kol kas dar nenuspręsta, ar „Doom 2“ bus, ar ne.



„THE ROCK“ TĘSIA ŽAIDIMŲ–FILMŲ KARJERĄ

Po pasirodymo „Doom“ filme aktorius Dwein Johnson gavo pasiūlymų vaidinti kituose pagal žaidimus kuriamuose filmuose. Aktorius pradėjo filmuotis veiksmo filme pagal ilgametę misijų lenktynių seriją „Spy Hunter“. Juostą „Spy Hunter: Nowhere to Run“ turėjo režisuoti garsusis veiksmo filmų meistras John Woo, tačiau vėliau jis pasitraukė iš šio filmo, o situacija dėl režisieriaus neaiški iki šiol.

Būsimi filmai

DEAD OR ALIVE

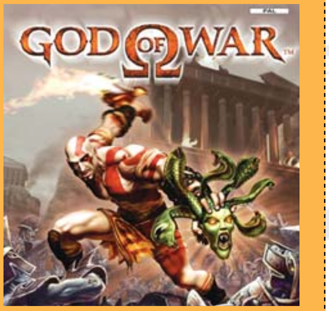
Kompanija „Dimension Films“ paskelbė naujausią informaciją apie populiarios muštynių frančizės „Dead or Alive“ ekranizaciją. Filmas, kuris ekranuose pasirodys jau šiais metais, yra filmuojamas Kinijoje. Šiuo metu beveik visa medžiaga jau nufilmuota ir yra apdorojama. Pagrindinius vaidmenis atliko aktorė Devon Aoki (filmavosi filmuose „Sin City“ ir „Fast and the Furious“), legendinės filmų apie nindzes žvaigždės Sho Kosugi sūnus Shane Kosugi bei Jaime Pressly.

Filmą režisuoja Cory Yuen — kovinių scenų filmuose „The One“, „Romeo Must Die“ ir „Lethal Weapon 4“ specialistas. Taip pat jis kartu su Džetu Li pridėjo pirštą prie „PlayStation 2“ muštynių žaidimo „Rise to Honour“, dalyvavo „motion capture“ scenų kūrime.

„Mums išėjo puikus pramoginis filmas su begale veiksmo ir humoro“, — teigia Cory. „Kelios prašmatnios merginos dalyvauja kovos menų turnyre, kuris vadinasi „Dead or Alive“ ir vyksta egzotiškoje saloje. Kaip ir „Resident Evil“ atveju, pasistengėme pagerbti žaidimo fanus, tad maksimaliai tiksliai atkartojame jo dvasią“.

Beje, vos prieš kelias savaites „Dimension Films“ išleido pirmą „Dead or Alive“ reklaminį klipuką, demonstruojantį visas pagrindinių herojų grožybes, kelis firminius smūgius ir net paplūdimio tinklinį, atkeliavusį tiesiai iš žaidimo „Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball“.

GOD OF WAR



Dar viena galinga žaidimų frančizė, kurią Holivudas sutiko išskėstomis rankomis. Kino kompanija „Universal Pictures“ įsigijo visas teises ekranizuoti labai populiarų veiksmo projektą „God of War“, sukurtą vidinės „Sony Computer Entertainment America“ studijos, įsikūrusios Santa Monikoje. Šis išskirtinai „PlayStation 2“ konsolei sukurtas žaidimas visame pasaulyje sulaukė pačių aukščiausių vertinimų tiek iš žaidėjų, tiek ir iš žurnalistų pusės. Žaidimo scenarijus bus adaptuotas didžiajam ekranui. Čia bus pasakojama apie galingo kario Kratoso nuotykius, kuris privalės įveikti ilgą kelią ir atlikti neįmanomą dalyką — nukauti nemirtingąjį karo dievą Arėją. Keliaudamas Kratosas sutiks medūzą Gorgoną, ciklopus, Minotaurą, harpijas, titanus ir kitas mitines būtybes. Jo laukia Egėjaus jūra, Atėnai, Mirusiųjų karalystė, Prarastųjų sielų dykuma, Olimpas bei kitos iš senovės graikų mitų pažįstamos vietovės.

Kol kas nežinoma, kas bus filmo scenarijaus autorius ir režisierius. Tačiau jau aišku, kad jį statys „Mosaic Media Group“ studija, kūrime kartu dalyvaus Čarlzas Rovenas ir Aleksas Gartneris. „God of War“ filmavimą asmeniškai prižiūrės „Universal Pictures“ kompanijos viceprezidentas Jeffas Kirschenbaumas. Pasirodymas planuojamas kitais metais.

Č. Roveno ir A. Gartnerio teigimu, milžinišką žaidimo potencialą didžiajam ekranui jie abu užuodė dar anų metų pavasarį, kai pirmą kartą sužaidė „God of War“, skirtą „PlayStation 2“ konsolei.

Čarlzas Rovenas buvo „Batman Begins” filmo prodiuseris, tiesiogiai dalyvavęs žaidimo pagal šį filmą kūrime. Savo ruožtu Aleksas Gartneris išgarsėjo dalyvaudamas kuriant veiksmo filmus „The Upside of Anger” bei „Out of Time“.

SOUL CALIBUR

„Soul Calibur“ frančizės istorija prasidėjo dar 1990 metų viduryje. Tada originalus „fighting‘as“, pavadintas „Soul Edge“, pasirodė 32 bitų „PSOne“ konsolėje ir užkariavo daugybės „geimerių“ širdis. Puiki muzika, originalus „geimplėjus“ (muštynės su ginklais tais laikais buvo didelė naujovė), kruopščiai išdirbti veikėjai. Paskui sekė „Soul Calibur“, skirtas „Dreamcast“,

Vietiniai gyventojai, fanatikai krikščionys, kaskart išgirdę sireną sulekia į vienintelę blogiui nepasiekiamą vietą... Kol kas.

SILENT HILL

Metai: 2006
Režisierius: Christophe Gans
Aktoriai: Radha Mitchell, Sean Bean, Laurie Holden
Įvertinimas: 6.6 (imdb), 30 (metacritics)
Kasa: $86 mln.

Kyo

Pačiu baisiausiu žaidimu tituluojamas „Silent Hill“ ir jo tęsiniai pagaliau pradėjo plėstis ir, palikę konsoles bei asmeninius kompiuterius, persikėlė į sidabrinį ekraną. Dabar pirmą kartą galite išlipti iš žaidėjo rėmų ir pamatyti, išgyventi viską žiūrovo kailyje. Patikėkite, įspūdis ne ką menkesnis, tačiau filmas iš tikrųjų yra sunkus ir kažkiek slegiantis. Viskas, pradedant aktoriais, scenarijumi ir baigiant atmosfera bei garso takeliu, kurį sudaro įvairios iš serijos žaidimų parinktos kompozicijos, atlikta taip, kaip ir turėjo būti.

O dabar metas trumpai aptarti, kaip kūrėjai rėmėsi garsiąja frančize statydami šį filmą. Pirmiausia — scenarijus, kuris buvo gražiai nukopijuotas nuo pirmosios žaidimo dalies. Tiesa, keleto korektūrų neišvengta. Filme pagrindis vaidmuo atitenka moteriškai pusei. Tai yra gerai, nes taip kūrėjai iš karto pasirūpino galimybe statyti tęsinį. Tačiau keista, kad monstrai ir kitos būtybės, matomos kino filme, pasiskolintos iš antrosios žaidimo dalies. Taip pat filme galima aptikti keletą elementų iš trečiosios „Silent Hill“ dalies. Tuo tarpu muzikinis filmo fonas buvo surinktas iš visų žaidimo dalių, todėl serijos fanai tikrai nieko naujo neišgirs.

„Sveiki atvykę į Silent Hill“

Reikia paminėti, kad įspūdžiai po filmo gali būti labai įvairūs ir skirtingi. Taip jau atsitiko, kad filmo atmosfera ir atlikimas sukelia labai jau svyruojančias emocijas. Vos išėjęs iš kino salės jaučiausi kaip po varginančios darbo dienos, bet vėliau, kai viskas, ką pamačiau, susitupėjo — filmu likau patenkintas. Ir net labai. Iš tikrųjų sužavėjo ypatinga gili istorija, paeiliui atsiskleidžiantys veikėjai, šiokia tokia įtampa, o svarbiausia — atmosfera. Esu beveik įsitikinęs, kad visiems, kam tikrai patiko žaidimai, patiks ir filmas. Tačiau tai dar tikrai nereiškia, kad filmo nepamėgs nežaidusieji žaidimo. Džiugu, kad kūrėjai atsižvelgė ir į tuos, kurie apie žaidimus net girdėję nebuvo.

Kaip bebūtų, tačiau prieš eidami į šį filmą (nesvarbu, žaidėte žaidimus ar ne) turite pasiruošti tam tikrai dozei mistikos ir tiesioginio smurto. Galbūt tai, kas rodoma šiame filme pasirodys nepriimtina, tačiau tai „veža“.

Messiah

Tyliai, lyg debesies metamas šešėlis, vienu baisiausių konsolių istorijoje žaidimu paremtas filmas atslinko ir į Lietuvos kino teatrus. Karšti orai — idealios sąlygos tokiam filmui žiūrėti, kurio metu išmuša šaltas prakaitas. Užmirškite bet kokį K. Tarantino subtilumą išsiurbusius „Nakvynės namus“ (Hostel) ar seno filmo nevykusį perdirbinį „Lemties ženklas 666“ (The Omen). Šįkart jus gąsdins labiau psichologinio siaubo motyvais nei pigiais netikėtais triukais.

Pats žaidimas skyrėsi iš kitų siaubo žanro atstovų savo subtilumu. Kai vieni gąsdino žaidėjus staigiais pabaisų apsireiškimais bei jų kiekiu, „Silent Hill“ garsėjo savo atmosfera bei muzikiniu apipavidalinimu. Kiek tipinius vartotojus bekeiktume tiesmukumu ir prastu skoniu, šį kūrinį jie pastebėjo ir taip sėkmingai juo „vėžinosi“, kad pasirodė dar trys dalys naujesnėms konsolėms ir PC.

Pasigirdus kalboms apie filmą, ne vienam kilo abejonių dėl jo kokybės. Yra sakoma, jog siaubo žanras miręs, todėl nūnai sukurti filmai dažniausiai tinka tik mažai jų mačiusiems ir kraujo ištroškusiems paaugliams. Yra tame nemažai tiesos — net toji pati „Tylioji Kalva“ neišvengė amoralių žiaurumo scenų, kurios išvaro devynis velnius iš žiūrovo ir verčia ne bijoti, o šlykštėtis. Ar tikrai vertėjo stambiu planu rodyti deginamos moters veidą su visomis smulkiomis detalėmis? Ar toji spygliuota viela bažnyčioje?.. Na, patys pamatysit arba matyti nė nenorėsite. Brutalumas, tiesą sakant, kelia abejonių dėl Lietuvoje suteikto reitingo N–16.

„Tyla bus sulaužyta“.

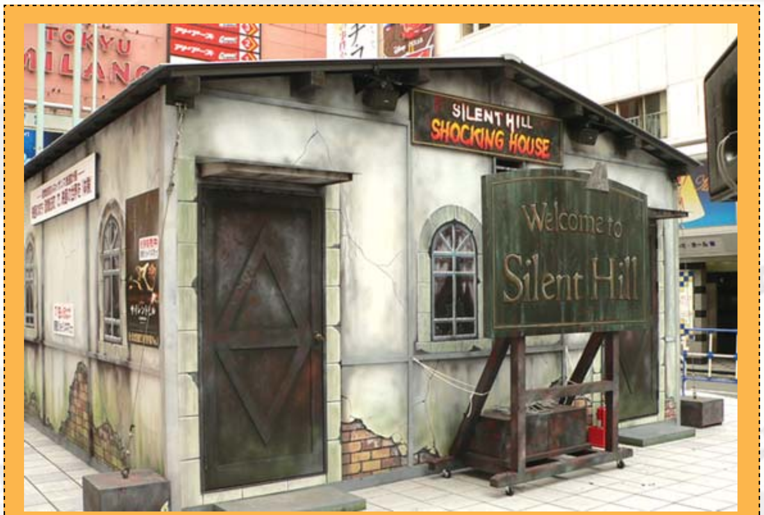
Jei esate niekuo su žaidimais nesusijęs pilietis ir jaučiate nemenką išrankumą filmams, būtinai rasite būdų prie šio prisikabinti. Pamėklės kartais rodomos pernelyg ilgai — užklupta pagrindinė veikėja iškart nesiima jokių veiksmų, o dažniausiai šviečia į jas tol, kol žiūrovui susuka vidurius. Dirbtinai skamba milijonus kartų girdėtos frazės: „viskas gerai“, „nesijaudink“ ir pan. Siužetas irgi gali nesukelti didelio susižavėjimo, jei savo galvoje neturėsite kur kas plačiau žaidimuose išdėstytos siužetinės linijos.

Kita vertus, žaidėjai – žiūrovai įvertins kelias tiksliai atkartotas scenas iš žaidimo, išvys žaidime veikusių pabaisų, jau lankytų vietovių. Įspūdingai padirbėjo operatoriai, preciziškai atkartoję kameros judesius. Garso takelis patiks visiems be išimties, o „Silent Hill“ veteranai atpažins lyg tiesiai iš žaidimo atkeltą žingsnių skambesį bei kitus įsimenančius garsus.

Įstrigo keista aktorių vaidyba. Jie tikrai nesublizgėjo, bet tasai lengvas dirbtinumas visai puikiai pasitarnavo tarp realybės ir košmarų strigusio miesto mistikai. Žinokite, tai nėra lėkštas filmas — jo siužetą reikia sekti ir suprasti. Bet tai tikrai nėra mistinė drama, kaip įvardino vieno kino teatro lankstinukas. „Tylioji kalva“ netylės ir neleis tylėti jums...

Alex

Rouz niekaip negali susitaikyti su faktu, kad jos duktė Šeron serga labai pavojinga liga — lunatizmu. Nepaisydama vyro protestų ji paima ir nuveža dukterį į vietą, kurią mergaitė mato savo sapnuose... miestą vaiduoklį, vadinamą „Tyliąja kalva“. Kai jos atvyksta, paslaptingai dingsta Šeron, ir motina per visą miestą sekioja tai, kas jai primena dukters siluetą. Po kiek laiko ji suvokia, kad šis miestelis nėra panašus į jokį kitą miestą. Jame gyvena neaiškios būtybės... ir Tamsa, nusileidžianti ant žemės ir pakeičianti viską, prie ko prisiliečia. Saujelė išgyvenusiųjų negali palikti miesto bei yra priversti kautis su Tamsa nelygioje kovoje...



SILENT HILL „GYVAI“

Neseniai „Silent Hill“ žaidimų ir filmo prodiuseris bei kompozitorius Akira Yamaoka kartu su frančizės medicinos seselių grupe akivaizdžiai pademonstravo, kaip turėtų atrodyti siaubo filmo reklaminė kampanija. „Renginio tikslas buvo suintriguoti žiūrovą, net jeigu jis visiškai nepažįsta žaidimo,“— sako Yamaoka. Japonijoje filmas startavo liepos 8 dieną, tuo tarpu mes galime pasimėgauti tikrai įspūdingais vaizdeliais.

„Mes jūsų laukėme. Linkime maloniai praleisti laiką.“

O prasidėjo viskas nuo videožaidimo. 1999 metai. Japonų žaidimų kompanija „Konami“ išleido „PSOne“ konsolei naujas „slėpynes išlikimui“, kraupų iki apkvaišimo „Silent Hill“. Poligonas visiems gyvųjų numirėlių gerbėjams parinktas atitinkamas: to paties pavadinimo miestas – vaiduoklis be apibrėžtos buvimo vietos. Jis vienu metu įsikūręs dvejuose pasauliuose — mūsų įprastame ir kitame, pragariškoje tikrovėje. Tylioji Kalva, tarsi „Skraidantis Olandas“, migruoja visose Jungtinėse Amerikos Valstijose. Naujoji Anglija ir Mičiganas, Virdžinija ir Masačiusetsas — toli gražu ne visa jo kelionių geografija. Mačiusius vietą jungia tik vienas potyris: į miestą galima įeiti, bet išeiti neįmanoma. Pilkas rūkas išsiurbia visą džiaugsmą iš tavo širdies, o paskui paverčia monstru. Pastarųjų čia yra labai daug, žaidimo „žvėryną“ sudaro virš šimto monstrų rūšių: rėksniai ir kraujo siurbikai, gargaliuojantys padari ir smegenų ėdikai — tikrai linksma publika. Kraupus „Konami“ kūrinys greitai išpopuliarėjo, tad paskui pirmą dalį seka kitos, dar baisesnės. Japonų košmarų kūrėjai moka gaminti siaubingą ir tuo pat metu stilingą pramogą.

Kaip gi perkelti tokią konstrukciją į didįjį ekraną? Gal panardinti žiūrovą į lipnią, kvepiančią siera ir degėsiais klaikaus siaubo atmosferą? Tokią, kai pradedi bijoti savo paties širdies smūgių? Uždavinys praktiškai neįvykdomas. Jau matėme „Resident Evil“, „Bloodrayne“, „Doom“ ir kitus filmus, sukurtus pagal žaidimus bei perleistus per holivudišką mėsmalę... Apgailėtinas vaizdelis.

Tačiau „Silent Hill“ atveju mums netikėtai pasisekė, nes reikalo ėmėsi Gans Christophe, garsusis prancūzų „horror-maker‘is“, „Vilko Brolijos“ autorius. Jis paėmė visą žaidimo frančizę, išrinko pačius „skaniausius“ epizodus ir pačius baisiausius košmarus. Istorijos pagrindą sudaro pirmosios dalies kiek patobulintas siužetas, pagardintas bjauriausiais „Silent Hill 3“ monstrais.

Pirmos dalies herojus Harry Mason ieškojo savo dingusios dukters. Filme Rouz pati veža į miestą savo įvaikę, mažąją Šeron. Mergaitė yra kamuojama košmarų, keistos jėgos traukia ją į Tyliąją Kalvą, tad motina nutaria atrasti paslaptingą miestą ir ten, vietoje, atsikratyti visų baimių iš karto. Bet ji nesupranta, su kuo jai teks susidurti. Jai, tikrai amerikietei iki kaulų smegenų, sunku patikėti pragaro egzistavimu, ta blogio, melo ir skausmo citadele. Juk aplinkui tokia paprasta ir aiški Amerika, kur nėra vietos nei Dievui, nei velniui.

Tačiau policijos pajėgų — marios. Jie uždarė įvažiavimą į miestą, tačiau tipiškas moteriškas smalsumas varo Rouz tiesiai į velnio nasrus. Ir štai — avarija. Kai herojė atsigauna, dukters šalia jau nebėra. Aplinkui tvyro tik purvinas rūkas ir plėnys. Dar yra apleisti namai, neaiškūs siluetai ir... mergaitė. Žiū, ji ką tik pasuko už kampo... Rouz seka iš paskos, nusileidžia į rūsį, o ten... Štai čia ir sužinosite, kas yra konsolinis siaubas ir filmas jo motyvais.

Slidūs beformiai, gal nykštukai, o gal vaikai... Išlenda iš grindų, dreba, šliaužioja, o ant sienų — ruda pliurza, rūdys ir kraujo krešuliai. Ir tai tik pats pirmasis košmaras, kurį teks įveikti paklaikusiai motinai. Priešaky laukia „pasimatymas“ su Piramidgalviu, vabalais – kanibalais ir kitomis šlykštybėmis. Kaip susidoroti su jais visais vien savo jėgomis? Štai čia kadre ir atsiras žavioji policininkė Sibilė Benet su savo ištikimu „koltu“. Visas filmas iš esmės remiasi panašiomis staigmenomis ir atradimais: iš pradžių — žibintuvėlis, paskui — peilis, pagaliau — nemokama pagalbininkė. Visai kaip žaidime :).

Vienas svarbiausių filmo privalumų, kuris būtinai patiks žaidimo gerbėjams — jo autentiškumas, originalo atitikimas. Pirmiausia — išlieka muzika. Prancūzų režisierius pasinaudojo Akira Jamaoki, originalaus žaidimo garso takelio autoriaus, paslaugomis. Todėl atmosfera atkurta visiškai tiksliai, nepasimetė nė viena nata. Antra — beprotiškas, siurrealistinis kadro dizainas. Naivūs „Doom“ kazematai viso labo tėra apgailėtina vietinių kankinimo kambarių ir lavoninių panašybė.

Taigi kiekvienas velnių, piktųjų jėgų ir kitų nelabųjų gerbėjas atras „Silent Hill‘e“ kažką savo. Bus galima pasidžiaugti vaizdeliu, kaip monstras nuplėšia odą nuo eilinės aukos. Arba pasinerti į patį juodojo akivaro dugną. Arba patikėti eiliniu melu. Juk pasirinkimo nėra. Autoriai nesuteikė mums šios teisės. Kas geriau: krikščionys –fanatikai ar įkūnytas Demonas?

PAL
SOULCALIBUR III

neįtikėtinai gražus bei patrauklus projektas, kurį kai kas iki šiol laiko geriausiu visų laikų ir tautų kūriniu. Būtent dėl šio žaidimo daugelis pirko naujai pasirodžiusią „Sega“ konsolę, leisdami kiauras naktis ir dienas beprotiškose batalijose. Tai buvo tikras „must have“ visiems žanro gerbėjams. Antroji „Soul Calibur“ dalis buvo multiplatforminė ir niekuo ypatingu neišsiskyrė. Išskirtinai PS2 konsolėje pasirodžiusio „Soul Calibur 3“ pardavimai sumušė visus rekordus, o pats žaidimas pasiūlė daugybę naujų režimų bei naujovių.

Taigi nėra nieko stebėtino, kad frančizės autoriai, kompanija „Namco“, dar prieš dvejus metus pardavė visas teises kino kompanijai „Anthem Pictures“, kuri priklauso Warrenui Zaidui. Šis kartu su Kreigu Perry yra filmų serijos „American Pie“ prodiuseriai. Tikėsimės, kad jokio ryšio su „pyragais“ naujasis filmas neturės:).

Tačiau žalia šviesa šiam projektui įgyvendinti užsidegė tik šiais metais, tad geriausiu atveju filmas pasirodys tik kitais. Jo istorija bus apie Šao Lin vienuolyno kovotojus, kuriems reikia atgauti Dvasinį kardą, patekusį į tūžmingo kunigaikščio rankas. Filmą platins kompanija „Sony Pictures“. Aktorių pavardės ir biudžetas šiuo metu nėra žinomi.

CLOCK TOWER

Dar vienas žaidimas, virtęs filmu. Kalbame apie siaubo frančizę „Clock Tower“, sukurtą kompanijos „Capcom“. Filmas kuriamas trečiosios žaidimo dalies („Clock Tower 3“) motyvais, jis bus vienas pirmųjų kompanijos „Mayhem Project“ projektų. Ši studija įkurta tik 2005 metų birželį. Beje, kompanijai vadovauja Anthony Moswai. Būtent šis žmogus prisidėjo prie dviejų filmų apie Larą Kroft kūrimo. „Clock Tower“ filmavimai prasidėjo šiais metais, biudžetas sudarys nuo 10 iki 30 mln. dolerių.

Filmą apie mergaitę, pasižyminčią demonų naikinimo galiomis, režisuos Džordžas Olguinas. Scenarijui kurti buvo pakviestas Džekas Veidas Uollas, puikiai pasirodęs sumezgęs trilerį „When a stranger calls“. Filmo pasirodymas numatytas kitais metais.

Pirmasis „Clock Tower“ žaidimas pasirodė „PS One“ konsolėje. Tai įvyko bene tuo pat metu, kai pasirodė „Resident Evil“, tačiau „Clock Tower 3“ sugebėjo deramai konkuruoti su „horror“ žanro etalonu. Šio žaidimo siužetas pasakoja apie mergaitę Alisą, kuri grįžta namo švęsti savo penkioliktojo gimtadienio ir patenka į didelę bėdą... Žaidimą puikiai sutiko kritikai, kurie ypač gyrė siužetą. O tai, sakytume, yra neblogas ženklas filmui, iš kurio galbūt išeis neprastas trileris.

TEKKEN

PAL
TEKKEN 5

Kompanija „Crystal Sky“ įsigijo teises ekranizuoti muštynių frančizę „Tekken“, projektui skiriamas 60 mln. dolerių biudžetas. Filmo kūrime dalyvauja kompanijos „Japan’s Gaga Communications“ bei „Namco“, t.y. videožaidimo autoriai. Filmas pasirodys ne anksčiau, nei kitų metų viduryje. Didžiausia įspūdingo biudžeto dalis bus skirta vizualiniams ir specialiesiems efektams. Režisuoti filmą yra pakviestas Čarlzas Stounas („Mister 3000“), šiuo metu vyksta derybos su aktoriais Džeisonu Skottu Li bei serialo „Lost“ žvaigžde Jorge Garsia. Verta pažymėti, kad „Tekken“ yra viena populiariausių muštynių frančizių visame pasaulyje, kurios bendras tiražas sudaro apie 25 mln. egzempliorių.

Nauji žaidimo dėsniai

PREY

www.prey.com

PLAFTORMA PC DVD ROM

PEGI REITINGAI 18+

ŽANRAS FPS

KŪRĖJAS Human Head Studios

LEIDĖJAS 2K Games

DATA 2006–07–14

REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB video (nuo ATI 9600 / Nvidia FX 5800 (tinka ir 3, 4 Ti)), 2,2 GB HDD.

Prey yra toks žaidimas, kuriuo norėtų buti Doom 3 ir Quake 4. Jis žiaurus ir intensyvus, tačiau nuosekliai įvairus ir novatoriškas. Be to, tai vienas iš mažiausiai nervinančių žaidimų, kurį kada nors žaidėme, tam padeda tokios savybės kaip dvasios gidai ir mirusiojo atgimimas. Ir nors vieno žaidėjo kampanija užtrunka apie dešimt valandų, tai tiesiog laukinis pasivažinėjimas, kurį verta pakartoti, ypač sunkiame Cherokee lygyje. Prey yra puikus žaidimas, nors jo esminis šaudymo ir žvalgymosi „geimplėjus“ daug skolinasi iš Doom ir Quake serijų. Inovacijų žaidime pakankamai daug, kad suteikti pirmojo asmens šaudyklės naują paskolą gyvenimui. Jei kada nors jum patiko pirmojo asmens šaudyklės, įsigykite Prey nedelsiant.
Vicious Sid,
„GamePro“

„Online“ reitingų vidurkis: 83%

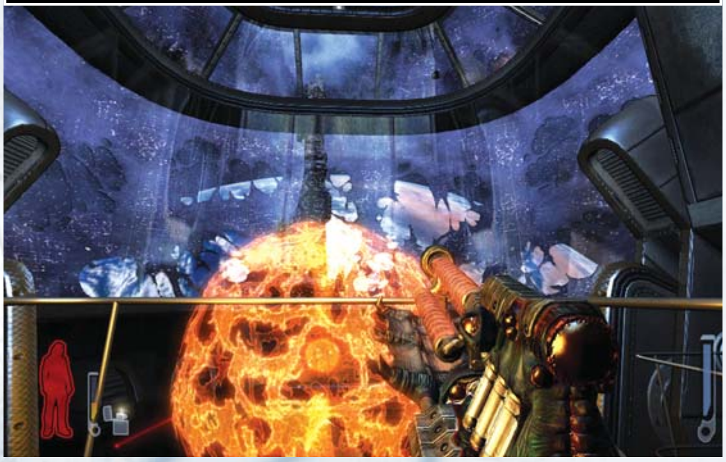
REZIDENTAS

Kai kuriems žaidimams lemta pasirodyti, rodos, jau po visiško numarinimo. Nežinia, kas ten tiksliai vyko senojoje „3D Realms“ studijoje, bet po garsiųjų „Duke Nukem“ žaidimų kompanija puolė pranešinėti apie naujus darbus ir tuoj pat juos atidėlioti. Ir vėl atidėlioti, ir vėl atidėlioti. Taip iki šiol vyksta su „Duke Nukem Forever“ ir neaišku, kada ši litanija baigsis ir ar išvis išvysime šį amžinai laukiamą žaidimą. Su „Prey“ buvo panašiai, tik griežčiau. Tiesiog buvo paskelbta, kad žaidimo kūrimo darbai nutraukiami, o visai neseniai (lyginant su kitų naujų žaidimų pristatymais ir anonsais) buvo pranešta, kad „Prey“ vis tik atgimsta, jau kitų kūrėjų rankose. Daugelis, prisiklausę aibę istorijų apie „Duke Nukem Forever“, tiesiog numojo ranka į tokius pareiškimus, tačiau „Prey“ pasirodė, tad vien tai jau yra keistai nuostabu. Tačiau koks jis pasirodė, priverčia jei ne užsičiaupti, tai bent ramiau burbėti amžinuosius kritikis – skeptikus.

Nenorėdamas per daug gilintis o po to, žaidimui nepasirodžius, nusivilti, iki pasirodant „Prey“ nelabai stengiausi apie jį domėtis. Aišku, esminiai „pardavimo taškai“ užstrigo: indėnas herojus, „Doom 3“ variklis, ateiviai, kažkokios galios. Nieko per daug ypatingo ir išskirtinio, ko nematėme kituose FPS žaidimuose. „Doom 3“ kitais drabužiais. Tačiau tik pradėjus žaisti, visos abejonės ir nerimas išsisklaidė — „Prey“ išėjo savitas ir originalus žaidimas, leidžiantis žaidėjams patirti tai, ko dar nebandėme jokiame kitame FPS žaidime.

> „Prey“ suteikia tokių galimybių, kurių dar nematėme kituose FPS žaidimuose.

Štai, pasirodo, kokius vaizdus galima išlaužti kruopščiau padirbėjus prie „Doom 3“ variklio.



PRIGIMTIS

Bet pradžiai apie daugmaž įprastus dalykus. „Prey“ herojus — irokėzų genties indėnas Tomis, gyvenantis rezervate ir tiesiog trokštantis iš ten išsinešdinti. Nepadeda net jo senolio pamokymai ir bandymai apeliuoti į patriotinius jausmus, priimti savo indėnišką prigimtį. O dar labiau erzina ir tai, kad Tomio mergina visai nesiruošia iš rezervato išsinešdinti, ji nori likti savo protėvių žemėje, kad ir dirbdama eilinė padavėja, kur tenka terliotis su nepraustaburniais baltaodžiais. Ši didžioji Tomio dilema „išsisprendžia“ labai netikėtai ir tiesiog tragiškai. Be jokių įžangų ir paaiškinimų iš dangaus nusileidžia ateivių laivas, tad visas indėnų rezervatas kartu su Tomiu, jo senoliu ir mergina yra pagrobiamas. Be abejo, po nedidelės priverstinės ekskursijos po ateivišką laivą herojui pavyksta išsigelbėti ir jis turi prasibrauti pro ateivių laivą, išgelbėti savo merginą ir pats išnešti sveiką kailį.

Štai tokia veiksmo užuomazga. Daugiau iš esmės į pačią istoriją žaidimas ir nesigilina. Na, negalima sakyti, kad jos nėra. Yra tam tikras karkasas ir tam tikri momentai (kartais nuspėjami, kartais ir nelabai), kuriuose stumtelėjama žaidimo istorija ir kartu vis giliau paaiškinama paties Tomio irokėziškoji prigimtis ir su tuo susiję veiksmai (apie juos toliau). Tačiau svarbiausi žaidimo akcentai ir varomoji jėga nėra siužetas ar istorija. Svarbiausi žaidimo elementai yra jo aplinkos ir būdai, kaip po jas keliauti.

AUKŠTYN KOJOM

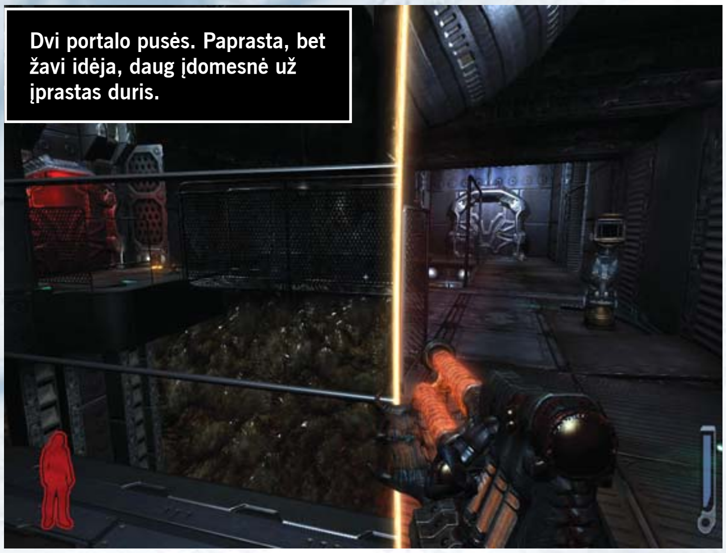
Kadangi „Prey“ veiksmas vyksta ateivių laive, kūrėjams paliktos labai plačios galimybės eksperimentuoti su žaidimo aplinkomis. Tiesa, daugelis FPS žaidimų vyksta kokioje nors mums visiškai nežinomoje visatoje, tačiau paprastai jose naudojami tie patys bendri veiksmo principai, kaip ir mums įprastoje aplinkoje, jos veikia tik kaip fonas pačiam žaidimui. „Prey“ kūrėjai sumanė žengti kita linkme ir pagrindinę reikšmę suteikti būtent teritorijai. Keliaujant reikia dažnai ieškoti galimybių praeiti pro kūrėjų paruoštas vietas. Tai nėra kažkokie sudėtingi galvosūkiai, gudresnių sprendimų reikia tik keliose vietose, bendrai tiesiog reikia išnaudoti sukurtas herojaus ir aplinkos galimybes.

Pagrindinė varomoji aplinkų galimybė yra įvairus traukos dėsnių išnaudojimas. Pirmiausia — tai bene garsiausiai išreklamuotas vaikščiojimas sienomis ir lubomis. Nors tai gal ir neskamba taip ypatingai ir viliojančiai, žaidime tai sukurta labai įtikinamai ir „vežančiai“. Greitai lakstant ir keičiant paviršius nuo grindų ant sienų, lubų ir vėl ant grindų išties susisuka galva ir skrandis. Vietomis šie paviršiai taip supainioti, kad tampa visiškai nebeaišku, ant kurio iš jų esame, o mūsų organizmas, pripratęs būti tik vienoje padėtyje, su šia nauja patirtimi kartais sunkiai tvarkosi. Kadangi ne grindimis galima vaikščioti tik ant tam tikrų takų, būtent jų panaudojimas ieškant teisingo kelio ir tampa vienu pagrindinių kelionės laive tikslų.

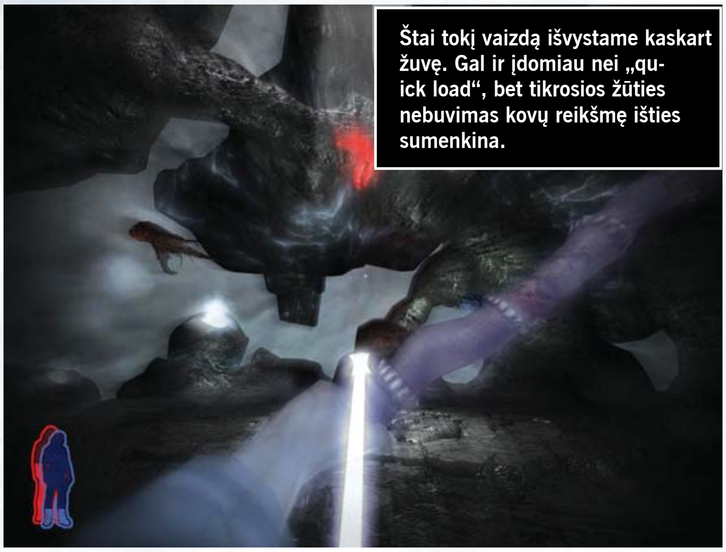
Žaidimas pateikia savo gravitacijos dėsnius, kuriuos turime sugebėti išnaudoti.

Be paties vaikščiojimo skirtingais paviršiais, kūrėjai sumanė juos leisti ir vartyti. Šaudant į tam tikras vietas ant sienų ar lubų, visa aplinka ar objektas verčiasi į tą pusę. Jausmas išties smagus, o šios savybės įpynimas į bendrą „kliūčių ruožą“ labai sklandus ir įdomus. Būtent su šia savybe yra susiję keletas sunkesnių, jau galima pavadinti, galvosūkių (vieno įdomiausių paveiksliukas turi čia kažkur būti).

Dar vienas įdomus gravitacijos panaudojimas yra keletą kartų žaidime pasitaikantys asteroidai ir pasivaikščiojimas jais. Čia galima daugmaž patirti, kas tai yra „mėnulio gravitacija“, o jais vaikščioti ir dar kažką nuveikti yra labai smagu. Tiesiog prisiminkite, kad asteroidai turi savo jėgos lauką ir gali pritraukti prie savęs. Bent vienoje žaidimo vietoje tai bus naudinga. Žaidime yra dar keletas įdomesnių gravitacijos ir traukos jėgos panaudojimo atvejų. Tai jau pavieniai elementai, kuriuos išvysite ir patirsite patys. ➔

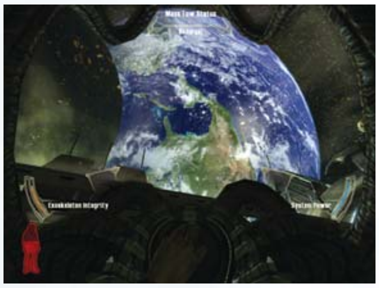


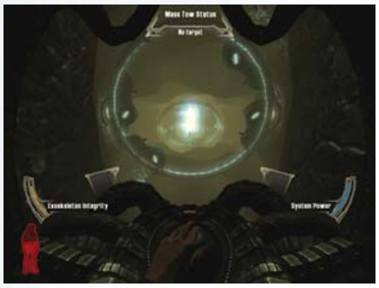
Dvi portalo pusės. Paprasta, bet žavi idėja, daug įdomesnė už įprastas duris.



Štai tokį vaizdą išvystame kaskart žuvę. Gal ir įdomiau nei „quick load“, bet tikrosios žūties nebuvimas kovų reikšmę išties sumenkina.

PASISKRAIDYMAI



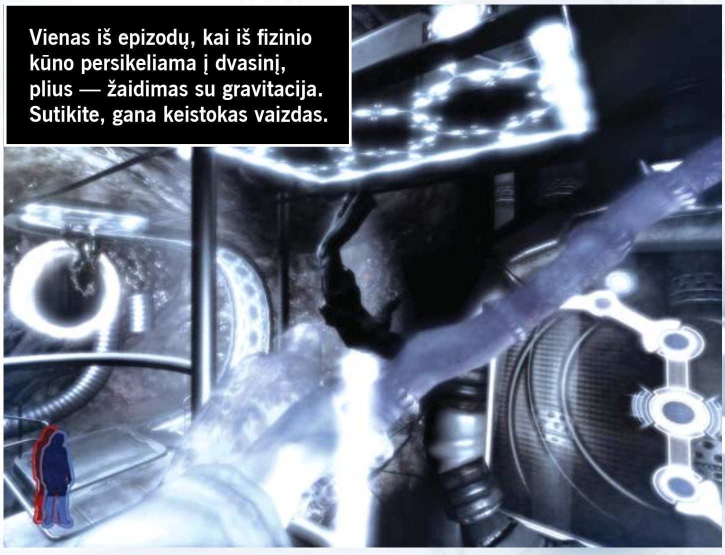


Lyg naujovių ir galimybių būtų per maža, kūrėjai pridėjo dar ir paskraidymo galimybę. Šių epizodų yra išties nemažai, tenka skraidant pakovoti, taip pat paruošta įdomių galvosūkių. Kartais tenka atidžiai stebėti aplinką ir pasinaudoti įvairiais mechanizmais, kuriais pasinaudoję persikeliame į tolimesnius žaidimo kambarius. Taip pat vietomis reikia naudotis antrine skraidančiosios platformos funkcija — galimybe pritraukti daiktus. Potencialūs manipuliacijai daiktai priskridus yra pažymimi mėlyna spalva ir pasikeičiančiu taikikliu. Tiesa, kartais gan sunku reikiamai nusitaikyti, kad galėtum pagriebti kažkokį daiktą — šis jautrumas galėtų būti ir didesnis.

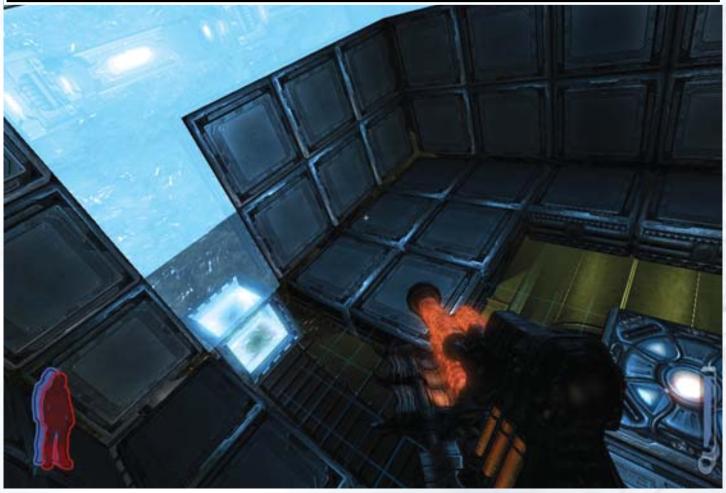
PREY

SUJAUKTI PORTALAI

Prie bendro šiek tiek chaotiško ir visus mums įprastus traukos dėsnius laužančio įspūdžio prisideda ir „Prey" nuolat naudojami portalai. Kūrėjai nusprendė neapsiriboti įprastomis durimis, tad vietoje jų pridėliojo šviečiančių žiedų ar tiesiog dėžučių, pro kurias žvilgtelėję jau galime matyti visai kitą teritoriją. Dažniausiai jie veikia tik kaip įprastos durys ir žaidžia veikiau estetinį vaidmenį bei suteikia žaismingumo (apėję iš kitos pusės portalo nematome, o dėžutė atrodo kaip įprasta), tačiau kartais ir jų egzistavimu kūrėjai imasi jaukti mūsų suvokimą apie tai, kur mes esame ir link kur judame. Ypač gerai tai suveikia, kai sujungiamos sienų – lubų ir šių portalų savybės. Tuomet jau visai sunku atpainioti, kas ir kaip.


Vienas iš epizodų, kai iš fizinio kūno persikeliama į dvasinį, plius — žaidimas su gravitacija. Sutikite, gana keistokas vaizdas.

Vienas įdomesnių ir gudresnių paviršių vartymą išnaudojančių galvosūkių.



Man ši portalų idėja labai patiko, nesvarbu kad čia ji veikia labai paprastai. Todėl kažkaip keista ir kartu labai smagu, kad būtent žaidžiant „Prey" pasirodė naujojo su antruoju „Half – Life 2" epizodu atkeliausiančiu žaidimu „Portal" treileris. Jei turite „PC Klubo" CD, būtinai pasižiūrėkite šį labai smagų filmuką. Jei ne, tai bent jau pasiskaitykite apie jį „Laukiamiausių žaidimų" rubrikoje.

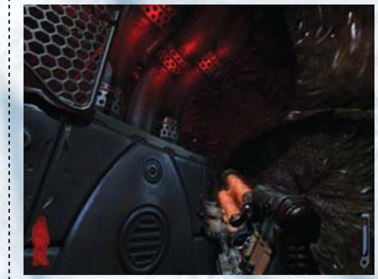
DVASIOS STIPRYBĖ

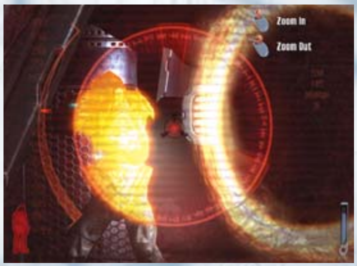
Grįžtame prie žaidimo. Kitas esminis „Prey" elementas yra pats herojus ir keletas jo savybių. Kūrėjai teigia, kad žaidimo idėja ir iš dalies istorija yra paremtos tikrąja irokėzų mitologija. Su ja pačiam susidurti neteko, tad reikia patikėti kūrėjų žodžiais, o bendri principai, tokie kaip protėvių garbinimas ir dvasinio pasaulio svarba, manau, daugeliui nesukels didelės nuostabos. Taigi svarbiausia varomoji idėja šiuo atveju yra ta, kad Tomis gali atskirti savo dvasinį kūną nuo fizinio ir juo keliauti po žaidimo aplinkas. Ši idėja „Prey" kūrėjų išnaudota labai įdomiai ir įvairiai, mat dvasinis Tomis gali patekti ten, kur fiziškai herojus nusigauti negali. Paprasčiausiai kartais tiesiog galima praeiti pro kokias stiklines sienas, atsidūrus kitoje patalpoje tą sieną išjungti ar įjungti kokį kitą mechanizmą, leidžiantį jau pačiam herojui judėti tolyn. Taip pat dažnai virš atvirų vietovių ar prarajų yra paliekami tiltai, kuriais galima pereiti tik dvasiniu kūnu. Paprastai jie nematomi, tačiau kūrėjai palengvino šią užduotį tose vietose, kur reikia dvasinio kūno, palikdami indėnišką ženklelį.

Tačiau kur kas įdomesnės ir vietomis sudėtingesnės yra užduotys, kai reikia pasinaudojant dvasiniu kūnu perkelti savo fizinį kūną. Palikus Tomį kokioje nors specialioje judančioje vietoje su dvasiniu kūnu tenka nukeliauti ir įjungti kokį jungiklį, kuris Tomį perneštų į reikiamą vietą. Taip pat yra atvejų, kai tenka išnaudoti ir tą savybę, kad iš dvasinio kūno į fizinį galima sugrįžti tiesiog akimirksniu. Žodžiu, pasivaikščioti būnant astralinės for-

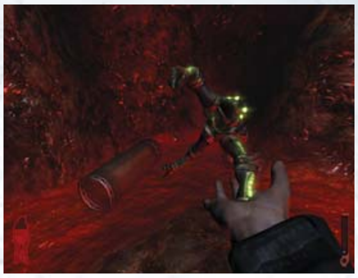
BIOGINKLAI

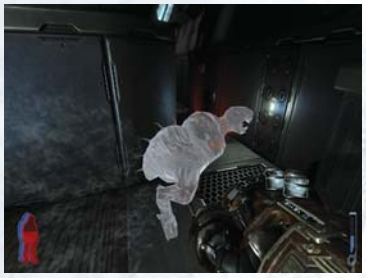
„Prey" ginklai man padarė tokį įspūdį, kad apie juos noriu papasakoti atskirai. Ar man praslydo pro ausis, ar iš tiesų kūrėjai kažkaip nešūkavo apie savo būsimo žaidimo ginklus, bet vien jau tas faktas, kad beveik visi ginklai yra GYVI, vertas ypatingo dėmesio. Taigi Tomio geriausių draugų (fizinės jo formos) sąrašiukas.

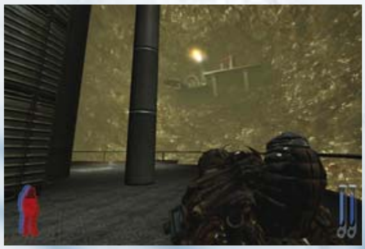


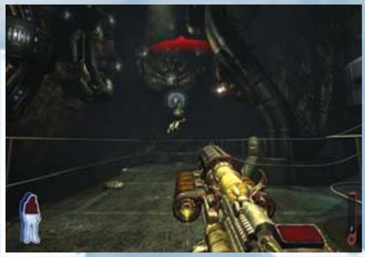


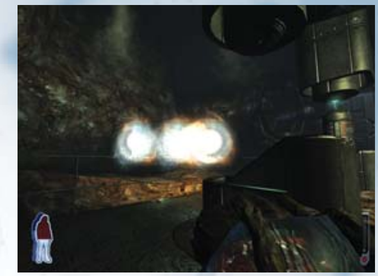
Apie veržliaraktį nėra ką pasakoti, tad iš karto kalbame apie pirmąjį šautuvą. Šaudant paprastai ypatingo žavesio nekelia, nebent tiek, kad yra pirmasis ir kad visas juda ir banguoja. Tačiau jo snaiperio režimas yra labai efektyvus — daug galingesnis ir išskiriantis priešus iš aplinkos. O labiausiai žavi pats momentas, kai šis režimas įsijungia — šautuvo atauga tiesiog įsisiurbia herojui, t.y. jums į akis. Žavu.


O čia yra granata. Tiesa, naudoti nėra patogu, nes sprogsta vėliau, nereaguoja į atsitrenkimą su priešu. O ir šiaip šiurpoka laikyti tokią rankoje.


Labai įdomus ir įvairiapusis ginklas, nes naudoja kelių tipų užtaisus, kuriuos galima įkrauti: plazmos, elektros ir ledo. Pastarieji užtaisai, nors ir nelabai efektyvūs, atima netikėtumo ir žavesio dalį iš būsimojo „Crysis" :).


Nors išvaizda lyg ir žada kažką nepaprasto, tai yra elementarus automatas su antrine stambesnių sprogmenų mėtymo funkcija.


Rūgštimi šaudantis ginklas. Paprastais arba stambesniais užtaisais.


Galingiausias gyvosiomis granatomis svaidantis ginklas. Antrinė funkcija paskleidžia užtaisą artimiausiame plote.

PREY

MULTIPREY

Taip pavadintas „Prey“ daugelio žaidėjų režimas. Pritaikant gravitaciją, portalus ir astralinio kūno idėjas galima sukurti tiesiog stulbinančias daugelio žaidėjų kovas. Deja, pavyko išbandyti tik porą žemėlapių žaidžiant su „botais“, kažkodėl oficialūs žaidimo serveriai buvo tušti. Tačiau jau ir su „botais“ veiksmas atrodo labai „vežančiai“, mat paruošta daug takų visuose paviršiuose bei portalų, tad tiek jūsų, tiek priešų judėjimas tampa visiškai nenuspėjamas, o dar kai tie paviršiai sukinėjasi... Vis tik pilno įspūdžio neišeina susidaryti nepažaidus normalaus žaidimo su gyvais priešininkais, tad jei kas paleistumėte kokį žaidimo serverį Lietuvoje, duokite mums žinią, būtinai prisijungsime palakstyti ir pasišaudyti, ir dar kitiems pranešime.

mos teks dažnokai. Beje, tai naudinga ir tuo, kad galima susirinkti įvairius daiktus, taip pat su turimu lanku nušauti priešų ir taip „prasivalyti“ kelią. Šio dvasinio lanko strėlės yra ne kas kita, o pačių kritusių priešų sielos, kurias galima tiesiog susirinkti.

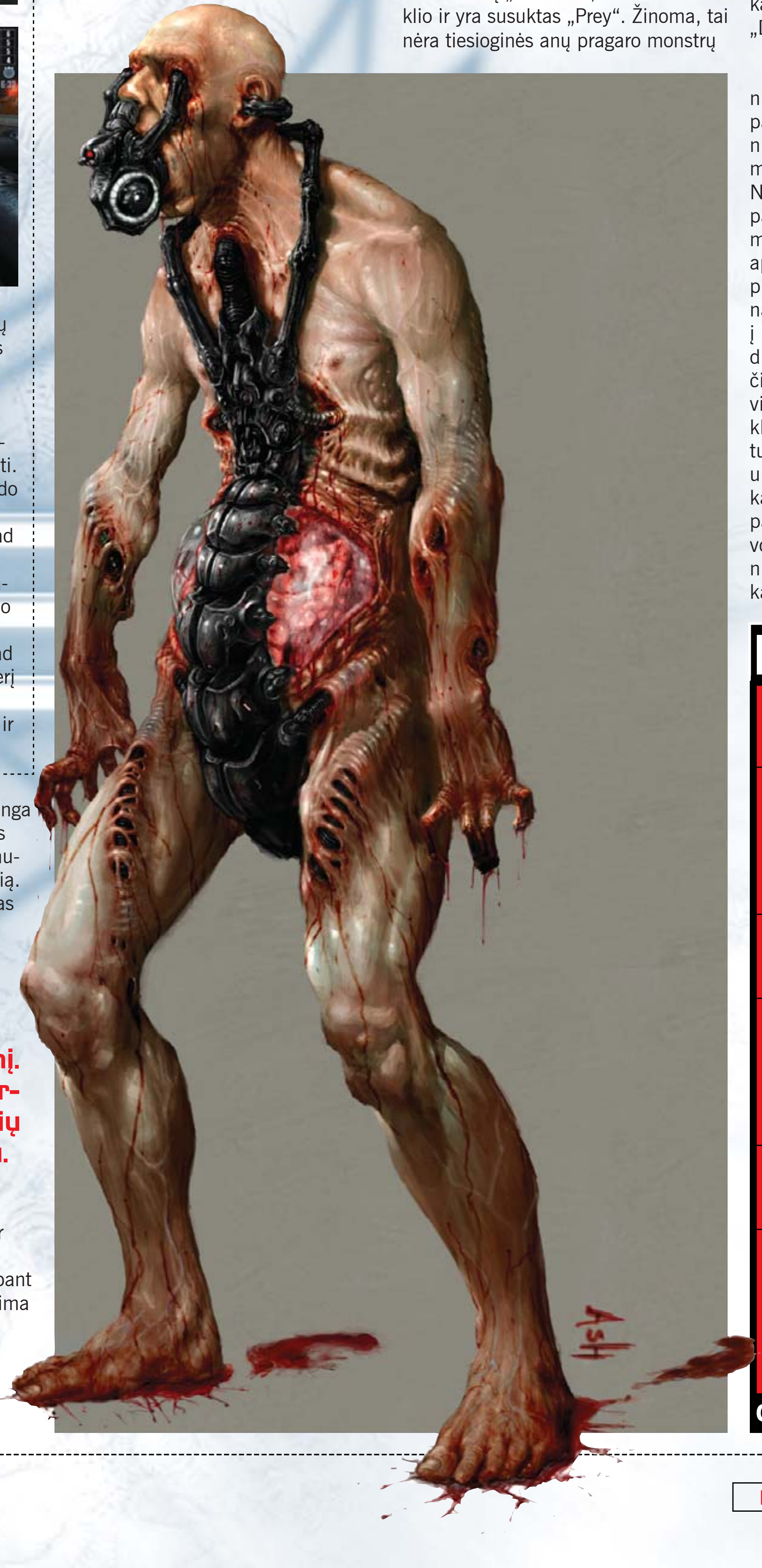
Dvasiniu herojaus kūnu galima judėti atskirai palikus fizinį. Su šia savybe sukurta nemažai įdomesnių Prey praėjimo vietų.

Baigiant kalbą apie indėnišką dvasinį kūną, reikia paminėti ir dar vieną dalyką, dėl kurio būtinybės žaidime tikrai galima ginčytis. Kalbant tiesmukai — „Prey“ žaidime negalima numirti. Žuvęs herojus patenka į specialų pasaulį, kuriame per trumpą laiką reikia prisišaudyti skraidančių gyvybės ir „lanko amunicijos“ dvasių ir tuomet grįžti į žaidimą. Iš vienos pusės, tai patogu, nes nereikia nuolat užkrauti žaidimo, tačiau, kita vertus, tai labai sumažina įtampą ir netgi kovojant su didesniais kiekiais priešų ar galingesniais bosais, visiškai nelieka jokios baimės, jie tiesiog tampa dar viena eilinė kliūtimi.

NE „DOOM“

Kalbant apie priešus, jau galima pereiti prie labiau įprastesnių „Prey“ dalykų. Priešai išties nėra kažkas įspūdingo. Ir kovos su jais nėra labai jau įmantrios ar kažkuo išskirtinės, nebent, žinoma, tuo, kad jie gali atsidurti ant bet kurio paviršiaus ir bet kurią akimirką išlįsti iš atsirandančių portalų. Pati kova yra elementari, net su rimtesniais „bosais“. Tiesa, kovoje su paskutiniu bosu tenka daugiau pasukti galvą ir panaudoti savo ypatingąsias savybes. Tačiau iš esmės, jei tikitės labai gerų ir įdomių kovų su priešais, „Prey“ jums to nepateiks. Čia akcentai visai kiti.

Priešai turbūt ir yra panašiausias elementas į „Doom 3“, ant kurio variklio ir yra susuktas „Prey“. Žinoma, tai nėra tiesioginės anų pragaro monstrų kopijos, tačiau šiokį tokį „deža vū“ jie sukelia. Tai nėra blogai, nes visa kita, kaip bebūtų keista, į „Doom 3“ nėra panašu. Na, ne — tamsesni metaliniai koridoriai išties panašūs, tą pripažįsta ir pats herojus, vienoje vietoje tarsteliantis „I am doomed“. Tačiau tai tik smulkmenos palyginus su visu likusiu žaidimo pasauliu, kuriame apstu gana atvirų erdvių, organinės kilmės elementų, įvairių peršviečiamų ir ryškių paviršių. Pridėkite dar visus minėtus erdvės išvartymus ir iškraipymus ir tikrai neturėsite net laiko pagalvoti, kad štai čia tas ar anas labai primena „Doom“.



Štai tiek naujesnių ar įprastesnių dalykų. Kam įdomu, dar galite pasiskaityti keletą atskirų įdomesnių žaidimo savybių, kurios, mano manymu, vertos išskirtinio dėmesio. Na, o bendrai apie „Prey“ galima pasakyti tiek, kad tai puikus atgimimas, galima pasveikinti kūrėjus, apsiėmusius šio seno ir numarinto projekto. Įvairūs kritikai jį vadina nauju prasiveržimu, dideliu žingsniu į priekį šaudyklių žanre. Aš pavadinčiau ne į priekį, o įstrižai, mat čia panaudotos idėjos gali patikti ne visiems, tad tikrai ne visos šaudyklės turėtų būti tokios, kiekviena turi išlaikyti ar atrasti savo stilių bei unikalias savybes. Vis tik labai žavu, kad, kaip rašoma titruose, žaidime panaudotos beveik visos originalaus vos ne dešimtmetį siekiančio pradinio dizaino mintys. O dar žaviau, kad kaip rašoma po titrų, „Prey“... ☒

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Pirmųjų įspūdžių daug, nes žaidimo naujovės pateikiamos gana staigia lavina. 9,5

ĮDOMUMAS Istorija galėtų labiau kabinti. O šiaip tai žiūrint ko ieškote, man toks pasivaikščiojimas visais įmanomais paviršiais ir fiziniais bei dvasiniais kūnais labai patiko, ypatingų kovų jau ir nebereikėjo. 9,1

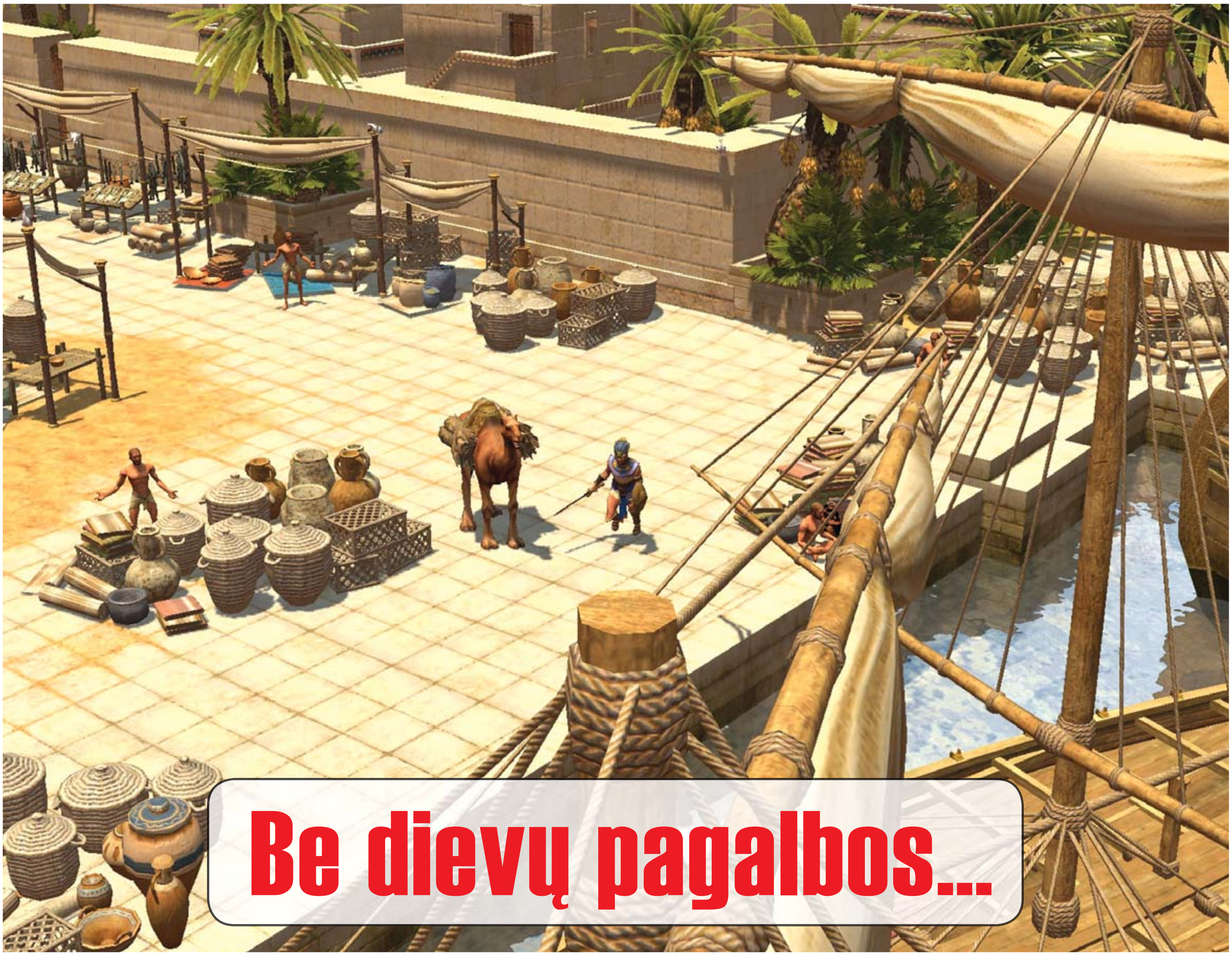
GRAFIKA Akivaizdus įrodymas visiems skeptikams, nurašiusiems „Doom 3“ variklį tik „Doom 3“ žaidimui. 9,4

GARSAS Labiausiai abejotinas žaidimo elementas. Muzika viskas daugmaž gerai, tačiau su įgarsinimu persistengta: herojus bando imituoti „Duke“ stilistiką, o didžiojo priešo balsas toks džeržgiantis, kad beveik nesuprantamas. 7,6

VALDYMAS Nesvarbu, kokias naujoves besugalvotų kūrėjai, standartinė FPS schema turbūt liks amžiams. 9,8

IŠVADA Labai drąsus ir šaunus bandymas į tęsinių perkrautą FPS rinką įmesti atgaivintą novatorišką projektą. Kad tik kiti kūrėjai nepabijotų taip eksperimentuoti, kad ir įprastų elementų sąskaita.

GALUTINIS 9,2



Be dievų pagalbos...

TITAN QUEST

titanquestgame.com

➔ **PLAFTORMA** PC

➔ **PEGI REITINGAI** 12+

➔ **ŽANRAS** veiksmo RPG

➔ **KŪRĖJAS** Iron Lore Entertainment

➔ **LEIDĖJAS** THQ

➔ **DATA** 2006–06–30

➔ **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB Video (MX netinka), 5 GB HDD

Tai dievo dovana. Jau ilgą laiką nežaidėme kokybiško veiksmo RPG, o Titan Quest visas viltis išpildo tiesiog puikiai. Žaidimas gilus, kova smagi, išvaizda nuostabi, o jame galima labai daug ką nuveikti. Nors žaidimas skolinasi „geimplėjaus“ elementus iš Diablo II, Titan Quest yra labai šviežias ir pasiūlo pakankamai įvairovės, kuri užtikrins smagią patirtį tiek naujokams, tiek žanro fanams.

Mark Marrow,
„PALGN“

➔ **„Online“ reitingų vidurkis:** 80%

➔ MATRIX

Ar prisimenate tas nostalgiškas dienas, kurias leidote žaisdami „Diablo“ ar „Diablo II“? Žinoma, kad prisimenate, ir aš prisimenu. Vien pagalvojus užverda kraujas, kaip kadaise sėdėdamas ištisas valandų valandas daužiau visokiems gyviams per snukius. Ką gi, dabar vėl atėjo toks metas, kai teks akis ir rankas paruošti kovai su ordomis mistiškų būtybių. Ech... tiesa, nepaminėjau, kad tai bus ne „Diablo III“. Taip, deja. Tačiau nusivilti tikrai nereikėtų, nes „Iron Lore“ kompanija mums pagamino legendinio „Diablo“ kloną — „Titan Quest“, kuris turėtų nenuvilti nei vieno veiksmo RPG žanrui atsidavusio žaidėjo. Tai pats pirmasis „Iron Lore“ kompanijos žaidimas, kurioje dirba žymus žaidimų kūrėjas Brianas Sullivanas. Jis buvo visiems gerai žinomos strateginių žaidimų serijos „Age of Empires“ bendrakūrėjas. Ir drįsčiau pasakyti, kad pirmas blynas, nors ir šiek tiek apskrudęs, tačiau tikrai neprisvilęs išėjo :). Skanaus.

Nors „Titan Quest“ ir yra RPG, o, kaip žinome, žaidimai vaidmenimis bene labiausiai iš visų kitų žaidimų žanrų išsiskiria savo prikaustančiu siužetu – jo visa istorija nuslysta į antrąjį planą, o pačias pagrindines pozicijas ima mūšiai, kovos ir nenustygstantis veiksmas. Pati žaidimo istorija nėra labai mįslinga ar intriguojanti. Keletas Graikijos titanų išsilaisvino iš amžinosios nelaisvės vien tam, kad sunaikintų visus žmones, kurie garbino Dzeusą ir kitus Olimpo dievus. O kodėl jie taip nekentė dievų? Todėl, kad pastarieji juos ir buvo įkalinę. Tad atėjo metas atsirasti didvyriui, kuris sugebėtų nugalėti besiautėjančius titanus. Kaip manote, kas bus tas didvyris? Taip taip, ir vėl žaidėjas. Bet argi tai blogai? Negi norėtumėt kam nors atiduoti šlovę? NE! Aš tai tikrai ne.

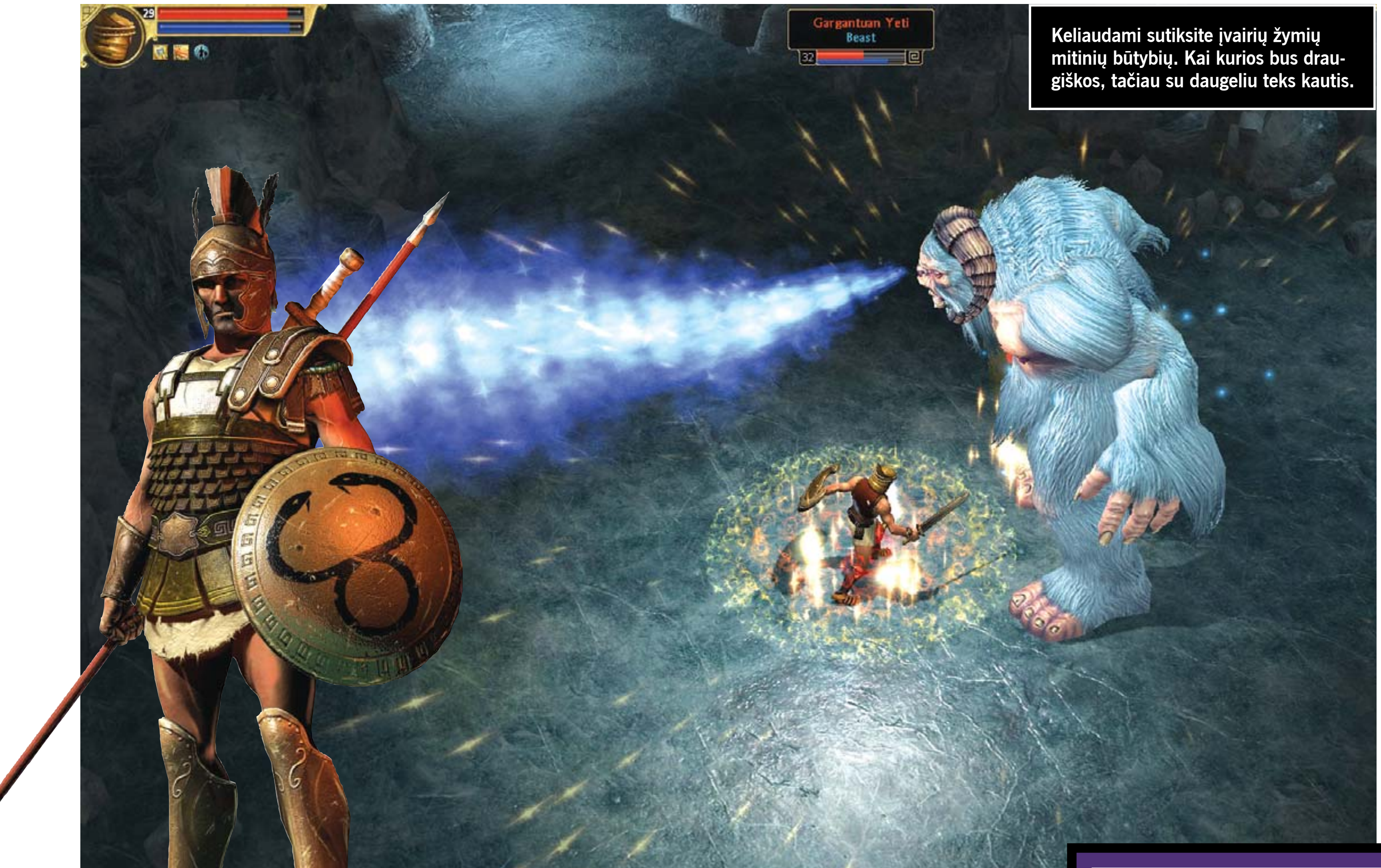
ANTRASIS AŠ

Prieš pradėdami žaidimą turėsite pasirinkti, kuo norėtumėte būti. Paprasta — arba vyru, arba moterimi, dar išsirinkite savo aprangos spalvą. Atrodo skurdokas įvairumo pasirinkimas. Bet ne viskas taip jau blogai, kadangi kiekviena būsima jūsų herojaus šarvų detalė suteiks jam unikalumo ir išskirtinumo, todėl vargu ar bus panašus į ankstesnįjį (jei žaidimą žaisite iš naujo). Su savo didvyrio pasirinkimu jau susitvarkėme, tad jau galime imti ginklą į rankas ir visų greičiu pirmyyyyn... Veiksmas prasideda viename Graikijos kaimelyje. Rankas apšilsite, kai pakeliui į miestą nudobsite kelis satyrus. Šiaip ne taip perkopę į antrąjį patirties lygi jau įmanysite pasirinkti pirmąją klasę iš aštuonių. O kuo norėsite būti, priklauso jau tik nuo jūsų pačių, nes pasirinkimo galimybės tikrai nemažos. Tad galėsite būti tiek kariu, tiek magu arba net kariu – magu — kaip jums patogiau ir įdomiau. Antrąją klasę bus galima pasirinkti, kai jau bus pasiektas aštuntasis patirties lygis. Kaskart pasiekę naują lygį, jūs gausite du taškus, kuriuos galėsite panaudoti padidinti kario stiprumui, magijos bei gyvybės taškų kiekiui, bei 3 meistriškumo taškus, su kuriais reikės ➔

BUMPER
REAR END
95

TITAN QUEST™

Disney · PIXAR
Cars
MOTOR SPEEDWAY of the SOUTH
htB
86



Keliaudami sutiksite įvairių žymių mitinių būtybių. Kai kurios bus draugiškos, tačiau su daugeliu teks kautis.

formuoti savo įgūdžius iš pasirinktų klasių. Beje, galiu nudžiuginti tuos, kurie mėgsta neapgalvoję pasirinkti įgūdžius ir vėliau graužti nagus dėl blogo pasirinkimo, nes kai kuriuose miesteliuose bus galima sutikti mistikus, kurie už tam tikrą (sakyčiau mažą) pinigų sumą jums padės nuimti neteisingai uždėtą tašką(– us) ant jums nereikalingo įgūdžio.

Įdomu tai, kad žaidime galima rinktis dvi pagrindines herojaus klases, o ne viena, kaip įprasta kitur.

VEIKSMO INTENSYVUMAS

Žaidimo trukmė nėra maža. Viską pereiti „Normal“ lygiu prireiks apie 25 val. O kur dar „Epic“ ir „Legendary“ lygiai? Prisiminus „Diablo“, būtent nuo paskutinių dviejų sunkumo lygių ir prasidėdavo tas tikrasis žaidimo įdomumas. Dabar klausiate, ar sunkus šis žaidimas? Na, kaip čia jums pasakius... Iš pat pradžių bus lengva, net per lengva, bet tolimesniuose sunkumo lygiuose jau teks pamiklinti pirštus, išnaudojant visus herojaus išmoktus įgūdžius, kai tik to prisireiks, o prisireiks tikrai dažnai. Kaip su žaidimo istorijos vystymusi? Žaidžiant pirmenybė teikiama pagrindinei užduočiai, kurią vykdydami ir atskleisite pagrindines siužeto vingrybes. Taip pat bus ir pašalinių užduočių, kurias nebūtinai reikės vykdyti, tačiau didvyriai niekada nepraleidžia progos pasiklausyti komplimentų, tad jų praleisti iš akiračio nelabai vertėtų. Ypač, kad už jas atsilyginama pakankamai solidžiu patirties taškų kiekiu bei daiktais.

TAUPYKLĖ

O kalbant apie daiktus, tai jų gausybė neturėtų nuvilti. Čia ir vėl būtų galima prisiminti seną gerą „Diablo“, kuriame būdavo ne tik paprasti daiktai, bet ir unikalūs, elitiniai ar tiesiog komplektiniai. Taip bus ir šiame žaidime. Nusivylėte? Nemanau :). Tik yra vienas mažytis blogiukas šiame reikale. Daiktų bus devynios galybės, nes beveik kiekvienas priešininkas po žūties išmes vieną arba net kelis daiktus, kurie bus pačios žemiausios klasės, tad visiškai beverčiai. Todėl, net ir nenorėdami, lengvai prisirinksite jų į savo inventorių, nurodinėdami savo valdomam personažui kur eiti. Inventoriaus dydis pradėjus žaidimą bus pastebimai per mažas, tačiau po kai kurių užduočių įvykdymo jūsų herojus bus apdovanotas papildoma vieta, tokiais inventoriaus krepšeliais. Štai problemos ir nebėra.

MITŲ PASAULIS

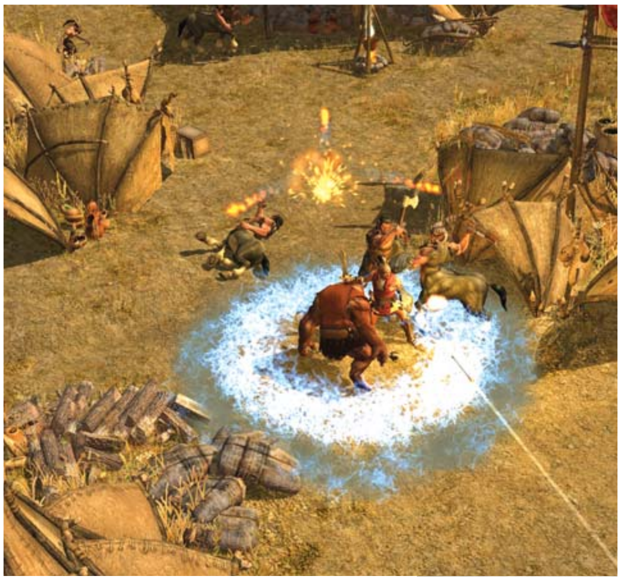
Titan Quest pasaulis — didžiulis, tačiau linijinis. Nebus jokios galimybės į kurią nors vietą nueiti aplinkiniu keliu. Apie pasiklydimą net kalbėti neverta. Viskas paprasta, kaip matematinėje lygtyje. Eini tiesiai, eini kairėn, eini dešinėn — nieko įmantraus. Kiekvienas miestas ir kai kurios atokesnės zonos turės po savo nuosavą teleportą, tokį mėlyną didžiulį ratą. Šiuo aparatu bus įmanoma paprasčiau ir greičiau nusigauti į norimą vietovę. Be to, jeigu būtina, bus galima pačiam bet kurioje vietoje atidaryti nuosavą portalą, kuriuo laisvai galėsite grįžti į jau anksčiau aktyvuotus teleportus. Kad lengviau būtų susigaudyti, kur esate šiuo metu, ekrano viršutiniame dešiniajame kampe bus mini žemėlapis,

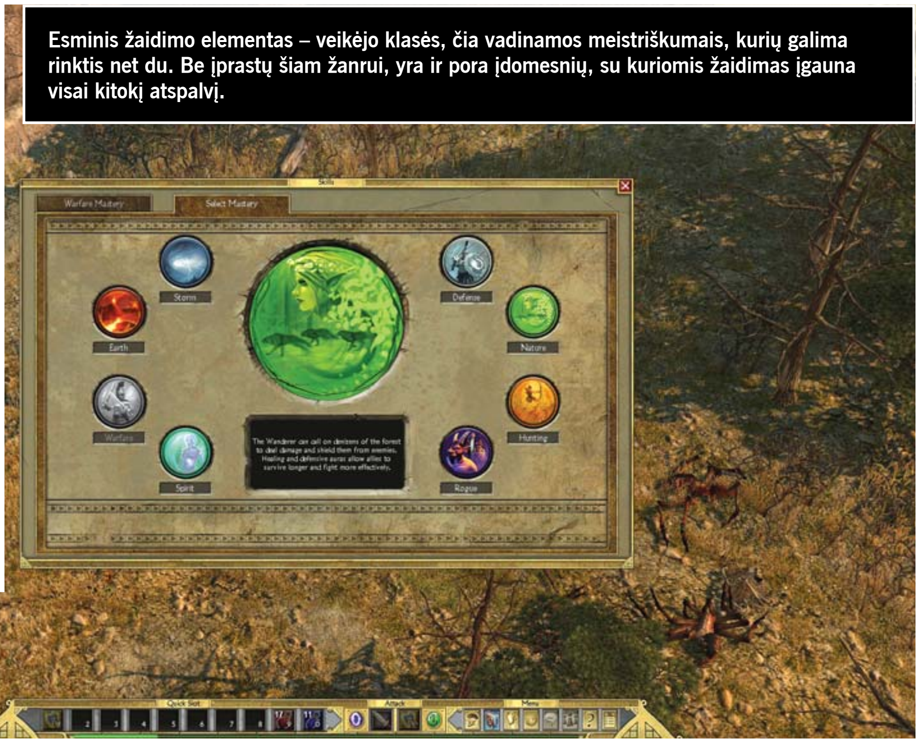
➔

TITANAI

Senovės graikų mitologijoje, Titanai buvo galingų dievybių rasė, kuri valdė leg,endiniame Auksinaime Amžiuje. Pradžioje buvo dvylika titanų. Kiekvienas jų buvo susietas su įvairiais pirminiais elementais, kurių daugelį nesunku suprasti pagal titanų vardus: vandenynas, derlinga žemė, saulė, mėnulis, atmintis, gamtos įstatymas. Pirmoji dvylikos titanų karta buvo vedama jauniausiojo Cronus, kuris motinos Gajos („žemė“) įkalbėtas, nuvertė savo tėvą Uraną („dangus“). Vėliau pirmieji titanai susilaukė palikuonių, tarp kurių žymiausi Iapetus sūnūs: Prometėjas, Epimetėjas, Atlasas ir Menoetius.

Dar vėliau titanus nuvertė dvylika Olimpo dievų, kuriuos vedė Dzeusas. Po „Titanų karo“ pralaimėję titanai buvo įkalinti požeminiame pasaulyje Tartarus.





Esminis žaidimo elementas – veikėjo klasės, čia vadinamos meistriškumais, kurių galima rinktis net du. Be įprastų šiam žanrui, yra ir pora įdomesnių, su kuriomis žaidimas įgauna visai kitokį atspalvį.

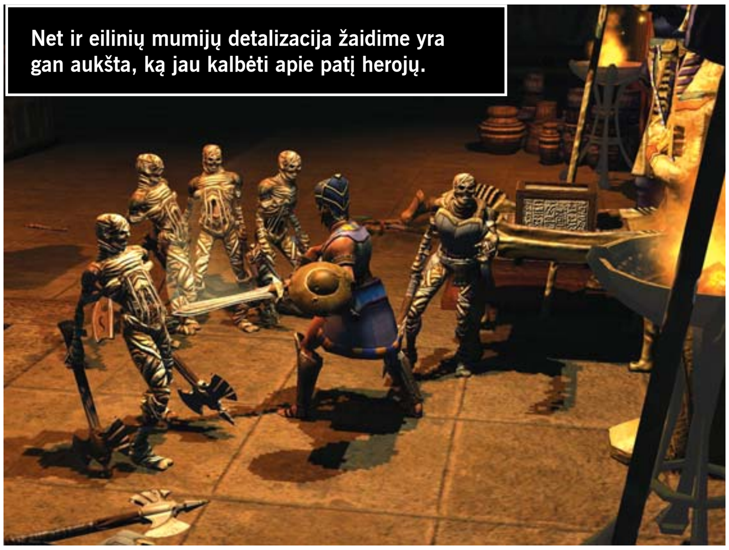
The Wanderer can call on denizens of the forest to deal damage and shield them from enemies. Healing and defensive auras allow allies to survive longer and fight more effectively.

> Eilinių priešų išmetamų daiktų žaidime yra kiek per daug, tenka nuolat prasivalyti savo inventorių ir išmesti nereikalingus.

kurį galėsite ir išjungti, jei jo nereikės. Man asmeniškai buvo lengviau naudotis didžiuoju žemėlapiu, kurį pamatyti buvo įmanoma paspaudus M klavišą. Na, bet čia jau skonio ir pripratimo reikalas.

SENOVĖS VAIZDAI

„Titan Quest“ grafika — stulbinanti! Visa aplinka gyva. Keliaujant per aukštos žolės laukus herojaus ar priešininko žingsniai jas tikroviškai sklaidys į visas puses. Vos įžengus į kokį ežerą ar pajūrį, po veikėjo kojomis susidarys mažos vandens bangelės. Kriokliai, jūros bangavimas atrodo fantastiškai. Kuo jau kuo, bet vaizdais tikrai galima grožėtis. Puikiai atrodo dienos ir nakties kaitos efektai. Net šešėlių ilgis ir jų kryptis keičiasi pagal laiką. Menkas, tačiau akį pamaloninantis dalykėlis. Didelį pliusą galėčiau uždėti animacijai. Argi nėra gražu, kai nudedi kokį šerną ir matai, kaip jo palaikai nurieda kalno takeliu žemyn? Argi nėra gražu, kai trenki kokiam satyrui, ir nuo galingo smūgio jis pakyla ir užkrenta ant uolų? Argi nėra gražu, kai nutrenktas zombis nuskrieja ant dėžių ar į prarają? Argi nėra gr... He he hem... Įsijaučiau. Gerai, tesiam toliau. Taigi paganę akis po neregėtai įstabius vaizdus pakalbėkime apie garsų pasaulį. Veikėjų įgarsinimas, kaip ir daugumoje kokybiškų žaidimų, geras. Muzika — neišskirtinė, tačiau puikiai įsiliejanti į žaidimą, tad ausų tikrai neskaudės. Tiesa, man labai patiko tas roko gabaliukas, kuris skambėjo perėjus žaidimą. Na, jei jau iki šiol nežinote, dėl ko verta žaisti šį žaidimą, tai bent jau tuo muzikiniu gabaliuku gal susigundysite :)?



Net ir eilinių mumijų detalizacija žaidime yra gan aukšta, ką jau kalbėti apie patį herojų.

TINKLAS

Klausiate, o kaip su kelių žaidėjų režimu? Šis režimas gali „talpinti“ daugiausia šešis žaidėjus į vieną terpę. Jūsų teisė rinktis: ar norite žaisti su herojumi, kuriuo žaidėte vienam žaidėjui skirtame režime, ar susikurti visiškai naują. Be abejonės, smagu vaikščioti po pasaulį ir stoti į kovą su būriais kraujo ištroškusių priešininku ne vienam, tačiau ne viskas auksas, kas auksu žiba. Deja, šis režimas yra neužbaigtas ir iki įdomaus ir kokybiško žaidimo jame dar toli. Kodėl? O todėl, kad labai daug klaidų paliko žaidimo kūrėjai, dažnas žaidimo „užlūžimas“ neleidžia jaustis užtikrintai. Žinoma, jau išėjo pirma paskubomis suruošta pataisa, tačiau visų problemų ji dar toli gražu neišsprendė. Svilėsiai kūrėjų keptuvėje, kurių yra ir daugiau. Pavyzdžiui, kalbantis su veikėjais, nevalia juos kaip nors pajudinti, nes kitaip jie užbaigs kalbėti apie tai, ką pradėjo iki galo nebaigę. Tam tikrose detaliose vietovėse kadrų skaičius taip nukrenta, kad net ir ant pačių galingiausių kompiuterių vaizdas striginės kaip reikiant. Aš taip pat labai pasigedau daugiau videofilmukų. Tokiame žaidime jų tikrai trūksta. Na, ir dar yra keletas mažučių nesklandumų, kurie nepuošia „Iron Lore“ blyno, bet jie jau ne tokie aktualūs...

KŪRYBOS ĮRANKIAI

Liko vienintelis dalykėlis, apie kurį dar neužsiminiau. Tai žemėlapių, užduočių, ginklų ir kiti kūrimo įrankiai. Būtent tais pačiais įrankiais naudojosi ir patys žaidimo kūrėjai, todėl kiekvienas, kuris norės užsiimti sava kūryba, galės naudotis šiais su žaidimu pateiktais įrankiais. Skamba viliojančiai. Tačiau asmeniškai aš nesiryžčiau to mokytis. Na, nors tiek gerai, kad ne visi tokie, tad galbūt po kelių mėnesių jau galėsime pasidžiaugti ir fanų sukurtais šedevrais.

Pabaigai norėčiau pasakyti, kad iš „Titan Quest“ nesitikėtumėte nieko tokio, ko dar nesate matę anksčiau. Tiesiog atsisėskite ir pasidžiaukite Graikijos, Egipto ir Artimųjų Rytų vietovėmis, mistinėmis būtybėmis, gražiomis ir vaizdingomis kovomis su daugiau nei aštuoniasdešimčia skirtingų monstrų. Lanksti įgūdžių klasės sistema suteiks žaidėjui beveik neribotas galimybes kaskart sukurti vis kitokį savo veikėją. Lengvas valdymas ir gera kameros padėtis neleis jūsų plaukams žilti. Tai tikrai geras kūrinys, kurį privalo, kartoju – privalo turėti kiekvienas save gerbiantis veiksmo RPG žaidimų fanas. Beje, tai tikrai geriausias „Diablo“ klonas iki šiol. ☒

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	„„Diablo“!? Čia tikrai tu?..	9,0
SIUŽETAS	Per daug aiškus jau nuo pat pradžių, jokių intrigų.	7,2
GRAFIKA	Argi nėra gražu, kai ...	8,9
GARSAS	Viskas taip, kaip turi būti.	8,5
VALDYMAS	Apie jį tikrai niekada nereikės galvoti :)	8,8
IŠVADA	Skanus rudai apkepęs blynas su šiek tiek apdegintais krašteliais.	
GALUTINIS		8,5

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

www.glory-of-rome.com

PLAFTORMA PC DVD

PEGI REITINGAI 12+

ŽANRAS strategija

KŪRĖJAS Haemimont Games

LEIDĖJAS Ascaron Entertainment

DATA 2006–06–16

REIKALAVIMAI SISTEMAI: 1,5 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB Video, 1 GB HDD

Daug vertingų dalykų turintis žaidimas, į kurį atidžiai turėtų pažiūrėti kiekvienas miestų statybos žaidimų megėjas. Jis gerai atrodo ir jį prisėsti pažaisti yra išties malonu. Tačiau bendras jo sudėtingumas yra per žemas o kai kurie žaidimo elementai varginantys ir nuobodoki.
Edward Pollard,
„eToychest“

„Online“ reitingų vidurkis: 66%

RAW

Didinga ir žiauri, aukštos kultūros ir pasileidusi, užkariautoja ir globėja, pasipūtusi, ir negailestinga, pastačiusi mus žavinčius paminklus... Romos imperija. Patys prieštaringiausi apibūdinimai skiriami šiai seniai nuo žemės paviršiaus dingusiai valstybei. Sunku pasakyti, kokia ji buvo, tačiau jos vardas neišnyko. Romos imperijos didybė siekia mūsų dienas. Šiandien turime dar vieną jos įkvėptą kūrinį — „Glory of the Roman Empire“. Koks talpus ir gana ilgas pavadinimas...

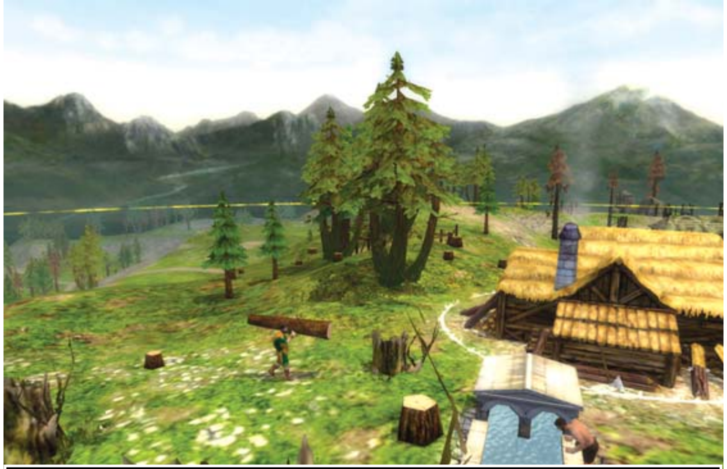
Romos imperijai visada reikėjo gerų vadų — ir karybai, ir ekonomikai. Šis žaidimas bet kuriam iš mūsų siūlo išmėginti miesto mero, jei kalbėtume mūsų dienų žodžiais, kėdę. Pradėdamas nuo paprastučio kaimelio su keliais namais bei pora vergų sumanus vadovas turi galimybę tapti stambaus megapolio galva.

TIKSLAS IR PRIEMONĖS

Taigi tikslas aiškus — išplėsti miestą ir stengtis išlaikyti patenkintus jo gyventojus. Pastatai gali būti visokiausi: gyvenamieji namai, linų sklypas, medkirčio trobelė, kiaulių ferma, vyno darykla, paminklai, įvairios parduotuvės, šuliniai, resursų gavybos statiniai, prefektūra, kareivinės, Koliziejus, gydymo įstaiga, parkai, teatras, vaistinė ir t.t. Kai kuriose misijose tam tikri pastatai nebus leidžiami (viskas valdytojo išradingumo tobulinimui). Sakykime, negausite prekybos namo, kad per greitai neiškeistumėte pertekliaus į reikalingas žaliavas. Pagrindiniai statybų ir pramonės resursai yra molis, mediena, akmuo, marmuras. Beje, net jei nutarėte toliau nebeplėsti statybų, molio įstaigėlės uždaryti vis tiek nepatariama, nes netikėtai gali sugriūti vienas ar kitas namas. Parduotuvėms reikia specifinių žaliavų pagal jų paskirtį: mėsos, lino ar javų. Ir, aišku, auksas. Kaip gi be jo...

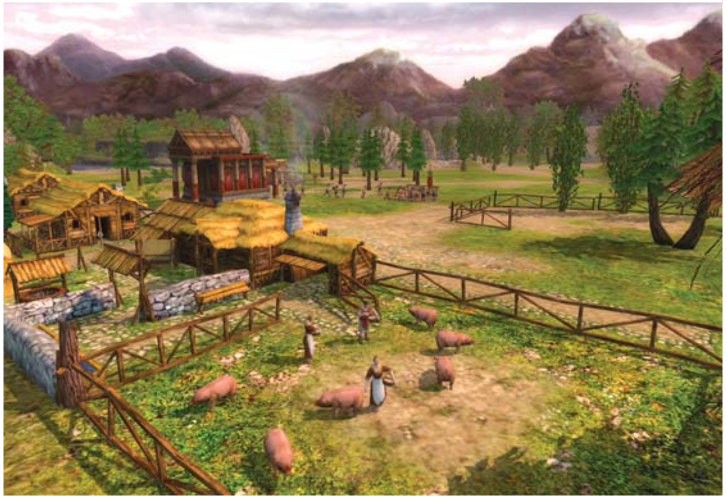
PLANAI IR TIKROVĖ

Labai svarbus miesto planavimas. Gražu (ir naudinga) būtų statyti mies-



Vietinis stipruolis tempia rąstą. Teisybę byloja legendos apie senovės žmonių jėgą.

Kad ir ką kalbėtume apie kiaules, jos mus maitina.



tą pagal iš anksto apgalvotą tikslų planą, tačiau tai retai pavyksta. Tam trukdo vietovės ypatumai, pradinių namų išdėstymas ir reikalingų pastatų sąveika. Negalima namų dėlioti kur papuolė, toli vienas nuo kito, nes dažnokai teks stebėti pranešimus, kad pastatas negauna resursų. Niekas iš toli netampys mėsos į mėsinę ar lino siūti drabužiams. Net vergai. Niekas neis dirbti į tolimą kasyklą, jei šalia jos nebus namo poilsiui. Tokie logiškai susieti statiniai privalo būti arti vienas kito. Kiekvienas namas turi savo įtakos arba ryšio žiedą, kuriame nekyla jokių problemų. Štai ir reikia stengtis jo laikytis. Galima statyti sandėlius, padedančius spręsti panašias problemas, tačiau nereikia pamiršti, kad kiekviename sandėlyje turi darbuotis bent dešimt vergų — tik tokiu atveju sandėlis bus naudingas.

SIENOS TURI AUSIS

Jei laiku nebus pasiūti drabužiai ar nepasotinsite gyventojų dešromis, jie bus nervingi. Iš pradžių atsiras tik nepasitenkinimas, bet ilgainiui gyventojai pradeda niršti ir galiausiai persiima revoliucinėmis nuotaikomis. O Romai revoliucionierių nereikia. Jie degina namus. Viešieji pastatai (pavyzdžiui, altoriai) kelia gyvenamosios vietos prestižą, vilioja naujus gyventojus. Ir parodo artimiausio rajono gyventojų nuotaikas. Savotiška slaptoji tarnyba. Pastebėjus, kad atsirado piktų ar net maištingai nusiteikusių žmonių, galima sužinoti, kokios priežastys sukėlė jų nepasitenkinimą, ir imtis atitinkamų veiksmų. Labai naudingas pastatas yra taverna arba smuklė. Ji ne tik tenkina gyventojų poreikius, tačiau ir kaupia paskalas, klauso neblaivių ir neatsargių liežuvių. Čia galima greit sužinoti, kad šalimais atsirado keli nelaimingi žmonės. O iki laimės jiems reikia gabaliuko dešros... Vadinasi, galas dar vienai kiaulei.

Kai kurie pastatai ne tik tiesiogiai patenkina žmonių poreikius, bet ir praneša informaciją jums apie žmonių nuotaikas.

ĮDOMU...

PAGRINDINIAI FAKTAI APIE ROMOS IMPERIJĄ

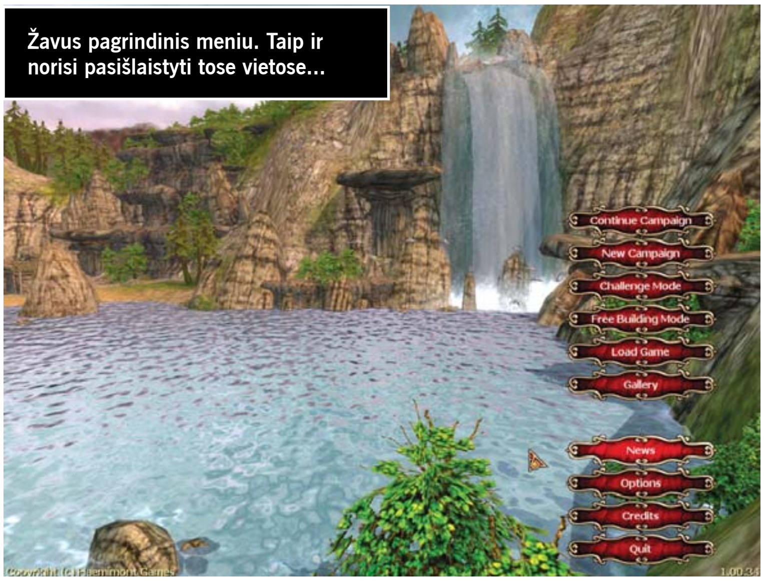
- Nacionalinis devizas: Senatas ir Romos žmonės;
- Simbolis: Erelis (lot. aquila);

Oficialios kalbos: lotynų, graikų;

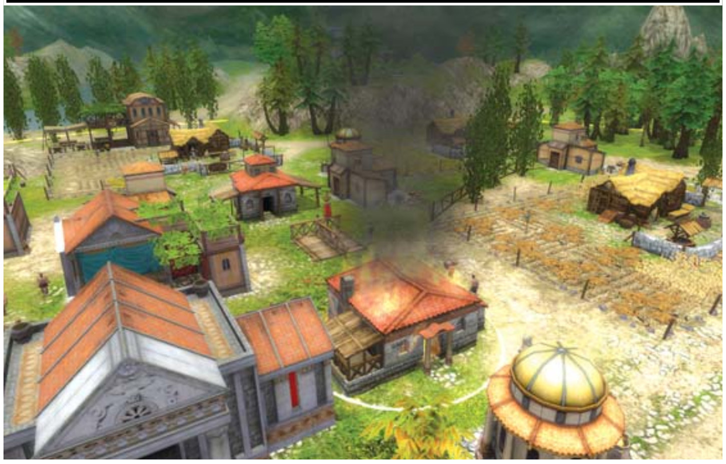
- Sostinės: Roma, vėliau ir Konstantinopolis;
- Valiutos: Solidus, Aureus, Denarius, Sestertius, As
- Vyriausybė: monarchija su respublikos formomis, vėliau autokratija;
- Valstybės vadovas: Imperatorius;
- Plotas: 5,9 mln km^2 (iki skilimo);
- Populiacija: nuo 55 iki 120 milijonų (iki skilimo);
- Įkurimas: 31 BC;
- Žlugimas: Vakarų Romos Imperija 476 AD, Rytų Romos Imperija (Bizantijos Imperija) 1453 AD;
- Pirmasis imperatorius: Augustus (nuo 27 BC iki 14 AD);
- Paskutinis imperatorius: Theodosius I (347-395) (vieningos Imperijos);

HIBERNIA
Hadrian's Wall
BRITAIN
London
ATLANTIC OCEAN
BELGICA
GERMANIA
LUGDUNENSIS
GAUL
NORICUM
RHAETIA
AQUITANIA
NARBONENSIS
PANNONIA
ILLYRIA
DALMATIA
DACIA
TARRACONENSIS
LUSITANIA
BAETICA
Corsica
Sardinia
ITALY
Rome
Tarentum
Black Sea
Caspian Sea
THRACE
Byzantium
PONTUS
ARMENIA
MACEDONIA
GALATIA
Pergamum
CAPPADOCIA
MESOPOTAMIA
PARTHIAN EMPIRE
Babylon
Athens
ACHAEA
Sicily
Syracuse
Mediterranean Sea
MAURITANIA
Carthage
NUMIDIA
Crete
Cyprus
SYRIA
JUDAEA
Jerusalem
AFRICA
Cyrene
CYRENE
Alexandria
EGYPT
ARABIA
Red Sea
Roman Empire, c.e. 117
0 500 Miles
0 500 Kilometers

Žavus pagrindinis meniu. Taip ir norisi pasišlaistyti tose vietose...


Continue Campaign
New Campaign
Challenge Mode
Free Building Mode
Load Game
Gallery
News
Options
Credits
Quit
Copyright (c) Haemimont Games
1.00.34

Ugnis graži tik židinyje, tačiau jokiu būdu ne ant stogo.



O čia „high“ ir „ultra“. Skirtumas akivaizdus.

GYVENTOJŲ RŪPESČIAI

Kaip įprastai būna ekonominėse strategijose, šiame žaidime neįmanoma valdyti žmogeliukų ir jiems nurodinėti (nebent išskyrus komandą „eik ir patenkink savo poreikius“, kurią taip pat nebūtinai iškart puls vykdyti). Gyventojai savo darbus ir kitokius užsiėmimus susiranda ir pasirenka patys. Net į sparčiai besivystantį ir klestintį miestą atkeliauja savo valia. Mums lieka sudaryti darbo ir gyvenimo sąlygas. Ir stebėti, kiek yra laisvų darbo vietų ar nedirbančių žmonių. Kai kada toks savavališkas pasirinkimas pakiša koją, nes tam tikri darbai skirstomi į vyriškus ir moteriškus (šioje vietoje feministės baigia nusigraužti išpuoselėtus nagučius). Galimas variantas, kad vyras užėmė laisvą abiems lytims priimtiną darbą, o moteriai liko išskirtinai vyriškas užsiėmimas, kurio ji tikrai nedirbs. Ir viskas. Aišku, galima į tai nekreipti dėmesio, tegu veltėdžiauja, kol atsiras daugiau darbų. Tačiau jei esate griežtas ir pedantiškas valdytojas, tokiu atveju galima pristabdyti pastato, kuriame dirba vyras, veiklą. Jis pereis į laisvą „vyrišką“ darbą, o tada vėl tą veiklą atnaujinkite ir darbo vietą užims moteris. Jei tik turite noro ir laiko taip išdykauti... Beje, profesijų pasirinkimas išties nemažas: gydytojai, žvejai, kepėjai, mėsininkai, akmenskaldžiai, medkirčiai, gaisrininkai ir t.t. Laiko tėkmė nenumaldoma. Kartais mieste atsiranda naujas žmogutis, o kiti sensta. Gatvėmis lėtai prašliaužia keturiasdešimtmetis senukas, dėkodamas valdytojui ir imperatoriui, kad rūpinasi jo senatve. Teko matyti net 45 – erių senutę...

Darbų įvairovė gan didelė ir jie skirstomi į vyriškus ir moteriškus, kas dažnai sukelia galvos skausmą valdant miestą.

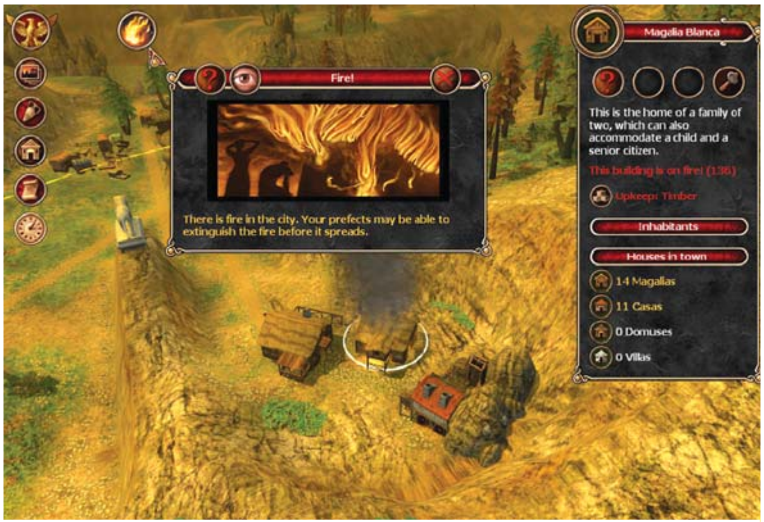
Miesto žmonės nėra beasmeniai padarai, kiekvienas turi vardą. Parduotuvėje dirba Hilarius Julius ir Herminius Tertius, medžius kerta Caesar Lucian ir Gaius Gnueus, net mažas pyplys gimsta šeimoje ir turi vardą. Pažymėjus gyventoją jis trumpai šūkteli, o visa iš jo lūpų turėjusi išskrieti frazė parašoma informaciniame lange, kur kartu nurodomas jo vardas ir užsiėmimas.

UGNIES ŠĖLSMAS

Didelę nelaimę senaisiais laikais kėlė gaisrai (o ir ne tik senaisiais). Tokiu atveju svarbu pasirūpinti šuliniais (kurių nebuvimas vėlgi nesunkiai priverčia maištauti nuolankius pavaldinius) ir pastatyti prefektūrą, kurioje netrunka gaisrininkais įsidarbinti neturintys ką veikti piliečiai. Beje, degant namui, galima panaudoti savybę „rebuilt“, tad po pastato sugriuvimo darbštūs statybininkai jį prikels iš pelenų.

GEOGRAFIJA

Pradžioje žaidimo žemėlapyje parodomi tik trys miestai: Sirakūzai, Pompėja ir Florencija. Vėliau atsiranda keliai į kitus. Viso žaidime yra 11 miestų ir apie 30 misijų. Teoriškai žemėlapyje galima laisvai pasirinkti, kuriame mieste norite tvarkytis būsimojoje misijoje, tačiau praktiškai pasirinkimas gana ribotas. Kartais bus leista rinktis tik vieną iš vieno ar dviejų miestų. Žinoma, jei tapsite labiau patyręs valdytojas, pasirinkimo laisvė šiek tiek didės. Jei pasirinksite miestą, kurį jau teko valdyti, nebereikės jo atstatinėti iš naujo, bus galima vystyti toliau. Vieno miesto veiksmas su kitu susiejamas siužetine linija, kuri šiaip nėra labai stipri, bet jos tokios čia nelabai ir reikia. Draudžiami miestai pažymėti tamsiomis vėliavėlėmis. Viskas priklauso, kiek konkrečiam miestui skirtų misijų jau praėjote. Miesto padėtis apsprendžia žaidimo ypatumus. Pavyzdžiui, gyvenvietėje dykumoje, kur mažai vandens, visada kyla gaisrų pavojus.



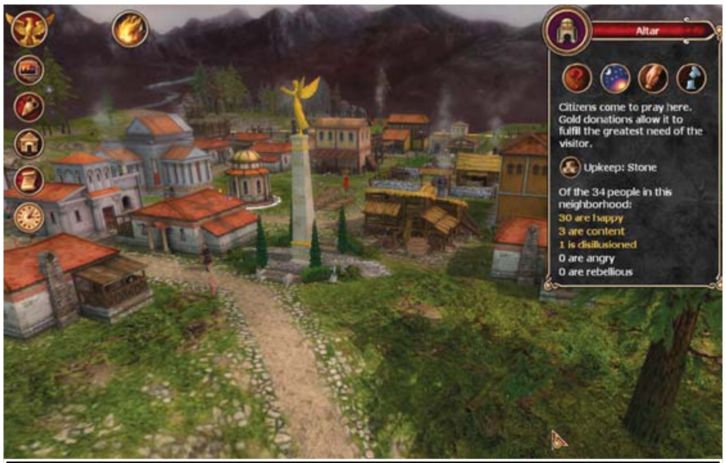
There is fire in the city. Your prefects may be able to extinguish the fire before it spreads.

This is the home of a family of two, which can also accommodate a child and a senior citizen.

This building is on fire! (136)

Upkeep: Timber

Šis namas pasmerktas, vargu ar kas spės sulakstyti su vandeniu...

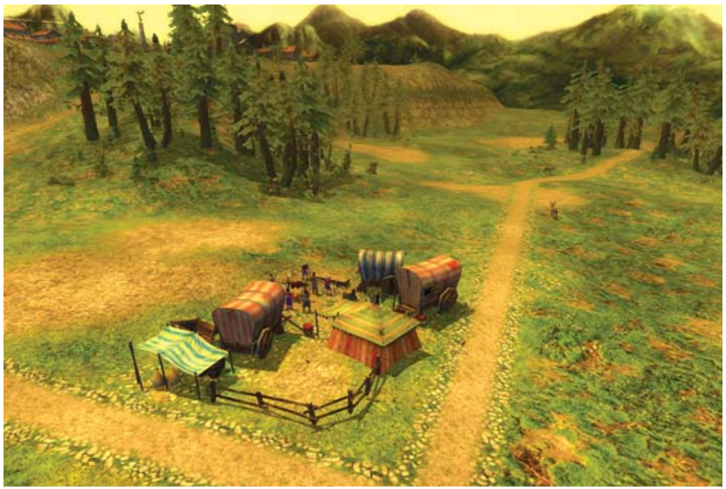


Citizens come to pray here. Gold donations allow it to fulfil the greatest need of the visitor.

Upkeep: Stone

Of the 34 people in this neighborhood:
30 are happy
3 are content
1 is disillusioned
0 are angry
0 are rebellious

Altorius sako, kad maištininkų aplink nėra. Tik keliems iki laimės kažko trūksta.



Žmonės iš namelių ant ratų taip pat smarkiai praverčia miestui.

Bet kuriuo momentu galima peržiūrėti statistinius miesto pasiekimų rodiklius. Viename lange rodomi pastatų rodikliai, t.y. namų kiekis ir rūšys, paminklai, maisto pramonė, produkcija, dirbantis žmonių kiekis, o kitame ekonominiai pasiekimai: išgautos žaliavos, iš jų pagamintas maistas ar pramonės dirbiniai. Ekonominį kilimą (ar smukimą) galima įsijungti ir stebėti grafine išraiška. Žaidimo valdymas labai paprastas: dešinio pelės mygtuko spragtelėjimas — ir iššoka statybininkų meniu. Vienas nepatogumas, kad papildomi meniu užima nemažą vietą žaidimo lauke, todėl kartais trukdo.

ANIMACIJA

Nesu labai priekabus grafikai, todėl beveik neužkliuvo žali neišvaizdūs lopai, bet kaip užmesti ant siuvyklos, ar paprastokos namų tekstūros. Užtat tikrai įspūdinga animacija: dūmai, rūkstantys iš kamino, ugnis, plevėsuojanti vėjyje ant stogo... Gražiai dieną keičia naktis, ilgėja šešėliai, lyja lietus. Žinoma, žmonėms nusišvilpti, diena ar naktis, jie vis tiek taip pat vaikšto savais reikalais. Na, negi mesi kelią į parduotuvę vien dėlto, kad staiga sutemo ir patekėjo mėnulis? Vietiniai medkirčiai stipresni už patį Leniną. Tas tik su porininku neše rastą, o romėnas vienas užsimeta ant peties. Pastatai modeliuoti atsižvelgiant į realios romėnų architektūros pavyzdžius.

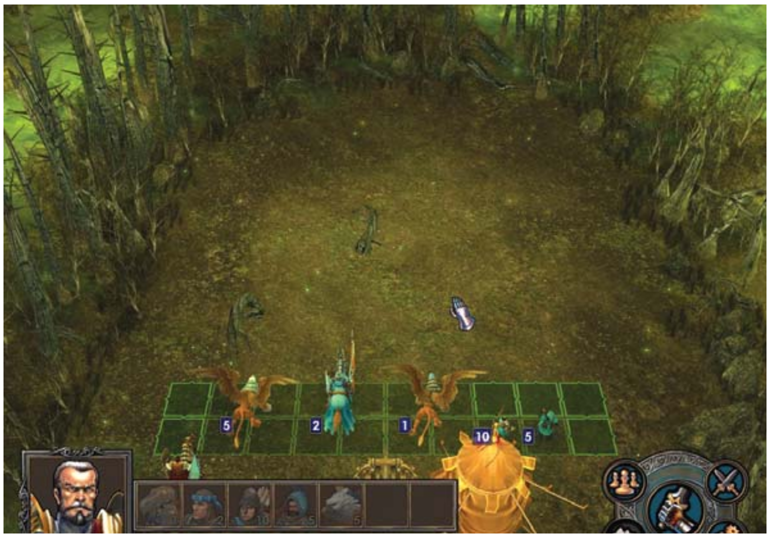
LOTYNŲ KALBA

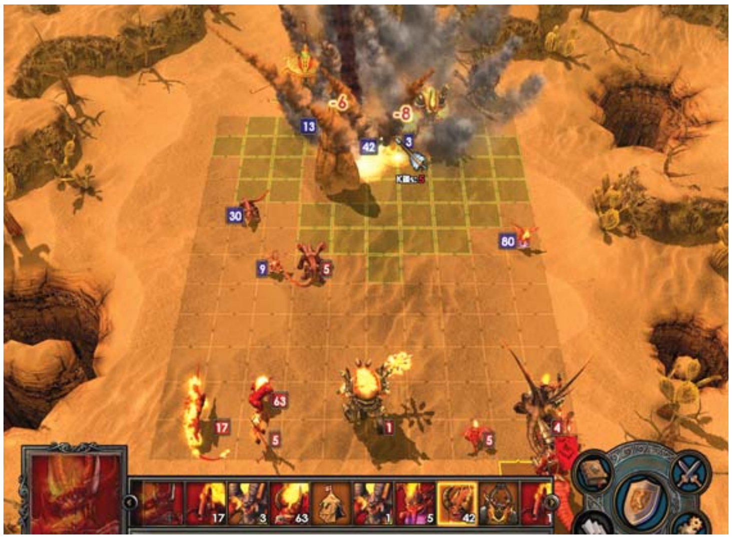
Gražus garsas. Vanduo, medžiai, paukščiai. Tačiau man garsų pritrūko. Pagrindiniame meniu yra įdomus pasirinkimas – galima įjungti lotynų kalbą ir gyventojų replikas lotyniškai. Naudinga bendram įsiliejimui į Romos imperijos dvasią. Visa bėda, kad tada tenka viską baksnoti aklai. Turbūt miegojau per lotynų pamokas mokykloje... Nežinau, ką reiškia „Hoc est domicilium familiae quae duos homines habet...“ ar „Unum ex Horreis tuin non satis servorum habet ut recte non fungitur“...

„Glory Of The Roman Empire“ yra specifinis žaidimas, ekonominė strategija. Šis žanras turi ne pačią gausiausią, tačiau bene ištikimiausią auditoriją, todėl naujasis žaidimas, kuris tikrai nėra blogas, ras kur prisiglausti. ☒

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Ką jis man primena?	7,0
ĮDOMUMAS	Paskutinių nepatenkintų gyventojų „tenkinimas“ užsitęsia.	7,6
GRAFIKA	Paros laikas, dūmai...	8,1
GARSAS	Mažai man to garso.	7,0
VALDYMAS	Paprastas, bet nauji langai užstoja vaizdą.	7,9
IŠVADA	Ne šedevras, bet malonus ekonominis žaidimas.	
GALUTINIS		7,5





Nei naujas – nei senas, nei geras – nei blogas

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

www.mightandmagic.com

PLAFTORMA PC DVD

PEGI REITINGAI 12+

ŽANRAS strategija

KŪRĖJAS Nival Interactive

LEIDĖJAS Ubisoft

DATA 2006–05–19

REIKALAVIMAI SISTEMAI: 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB video (MX netinka), 2 GB HDD

Atmetus kai kuriuos nedidelius trūkumus, HoMM V yra tiesiog puikus pavyzdys, kaip reikia sukurti ėjimų strategiją. Įtraukiantis, iššaukiantis ir smagus, žaidimas sugeba perteikti pakankamai senųjų „Heroes“ dvasios, o taip pat prideda pakankamai naujovių, kad pritrauktų naują auditoriją. Pridėkite dar faktą, kad žaidimo „Collector's“ versija turi ir trečiąją bei ketvirtąją Heroes serijas, ir gausite dėžutę, kuri tiesiog prašosi į jūsų žaidimų biblioteką.
JArkalem,
„Worth Playing“

„Online“ reitingų vidurkis: 79%

NPC

Pernai visi norintys galėjo paminėti „Heroes of Might and Magic“ frančizės dešimtmetį. 1995 metais gimusi serija sukaupė krūvą fanų, kurių būrys augo su kiekviena ateinančia dalimi. Žaidimo kūrėjai „New World Computing“ ir leidėjai „3DO“, rodos, puikiai tvarkėsi vystydami seriją, netgi „Heroes IV“ (ne itin palankiai sutikti dalies fanų), mano nuomone, buvo puikūs. Problemos greičiausiai būta ne žaidimo kūrimo procese, o kompanijos vadyboje. Net keista, kai kompanija, turinti tokią frančizę ir milžinišką fanų būrį, bankrutuoja ir išparduoda visą savo turtą. Daug žadėjusio „Four Horseman of the Apocalypse“ žaidimo kūrimas nutraukiamas, o „Ubisoft“ tyliai įsigyja „Heroes of Might and Magic“ frančizę.

Netrukus po to vienas mano geras pažįstamas parodos Londone metu nugirsta, kad „Heroes V“ kūrimas patikėtas Rusijos studijai „Nival“. Po kurio laiko šie gandai pasirodo Rusijos spaudoje. „Nival“ jų nepatvirtina ir nepaneigia, gandas nukeliauja iki „Gamespot“, o tuomet prabyla „Ubisoft“. Taip. Žaidimą kurs strategijos genijai, „Blitzkrieg“, „Silent Storm“ ir „Etherlords“ tėvai — „Nival“.

Bendruomenė reaguoja įvairiai, tačiau labiau juntama teigiama nuomonė, nes „Nival“ — kompanija kuria galima pasitikėti, o jau keletą metų juntamas spartus „Ubisoft“ augimas garantuoja, kad projektas veikiausiai bus baigtas ir paleistas į plačiuosius vandenis.

Pabandykime atsakyti į klausimą. Ar pasikeitę leidėjai ir kūrėjai suteiks serijai šansų gyvuoti dar vieną dešimtmetį?

RUSIŠKU STILIUMI

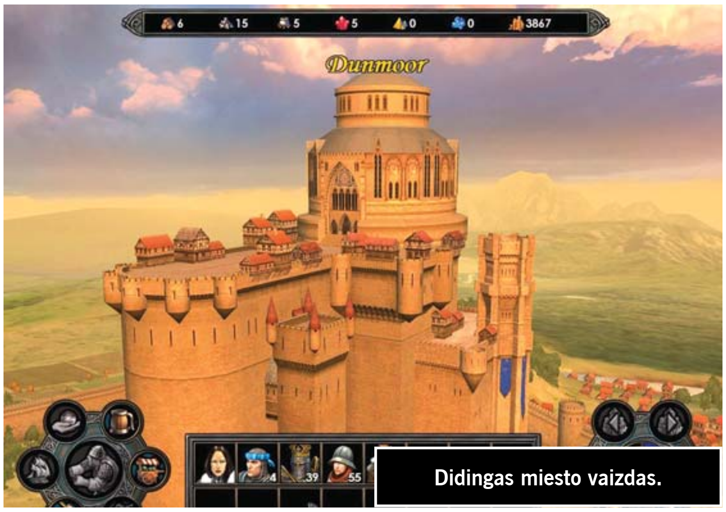
Pirmoji pažinties su žaidimu valanda lyg ir patvirtina faktą, kad rusai vis dėl to mėgsta viską, kas yra sudėtinga. Žaidimo mokomieji lygiai ar dėžutėje esančios taisyklės papasakoja tik esminius žaidimo bruožus, kurie iš esmės netgi nėra pakitę. O žaidimo naujovėms, kurių čia pasirodo gyvas galas, dėmesio beveik neskirta. Nežinau, koks įspūdis susidarė žmonėm, pirmą sykį susidūrusiems su „Heroes“, bet aš pasijutau taip, lyg viską žinočiau, tačiau nesugebėčiau. Jausmas toks, tarsi jums paaiškintų, kaip kuri figūra vaikšto šachmatuose, tačiau tuo pat metu nepasakytų nė žodžio apie figūrų vertę, jų panaudojimą bei bendrus žaidimo taktikos principus. Su tokiomis žiniomis laikui bėgant jūs galbūt išmoktumėte žaisti šachmatais, tačiau atsirastų nemažai ir tokių, kurie šį užsiėmimą tiesiog mestų, taip visko iki galo ir nesupratę.

Viena vertus, tai nėra blogai, kita vertus, žaidimas gali prarasti dalį abejojančių serijos gerbėjų, o svarbiausia, turint omenyje ketverių metų pertrauką nuo paskutinės dalies išleidimo, „Heroes V“ tikrai teks pakovoti dėl jaunųjų (naujųjų) žaidėjų.

Beveik nėra jokių pamokymų ar paaiškinimų apie žaidimo naujoves.

ŽINGSNIS Į PRIEKĮ, DU ATGAL...

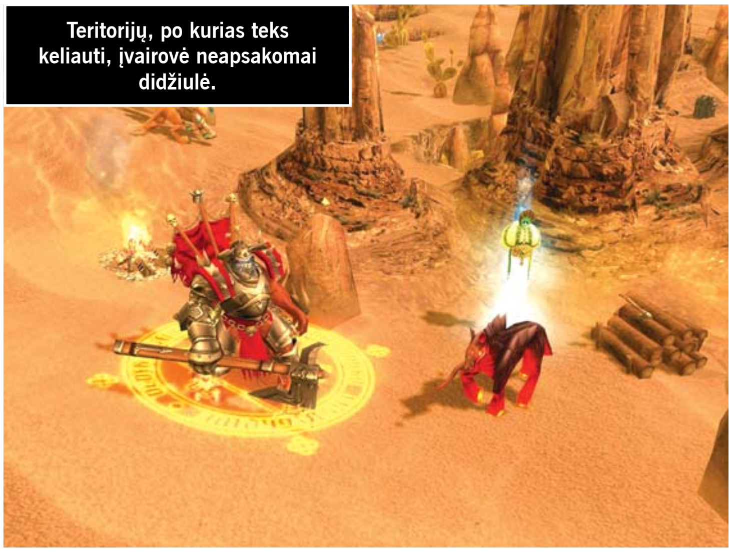
Ne blogąja to posakio prasme. „Heroes V“ išties primena kažkokį keistą šokį, kai pora, rodos, it pamišusi juda pirmyn atgal ir į abu šonus, tačiau realiai užima tik jai skirtą šokių salės plotą. Žaidimas turi aibę naujovių, tačiau, pažvelgus giliau, nemaža dalis tų naujovių tėra grįžimas prie ištakų. Lyg ir tampa aišku, kad „Nival“ analizavo visą „Heroes“ frančizę ir stengėsi į savo dalį sukrauti absoliučiai viską, kas jiem pasirodė geriausia, tačiau tuo pat metu



Didingas miesto vaizdas.

nevengė ir šen bei ten prikaišioti savo trigrašių. Todėl, kad ir kiek mes bekalbėtume apie naujoves, mes vis tiek neišlipsime iš tų rėmų, kuriuos sukūrė „New World Computing“.

Mūsų valdomi „Herojai“ vėl tapo tikraisiais karvedžiais. Jie nebedalyvauja mūšyje, o, įsitaisę kažkur už savo karių nugarų, tiesiog vadovauja bei pasitarnauja jiems kaip papildomų savybių bankas (pradedant suteikiamais „bonusais“ karių savybėms, baigiant visu arsenalu burtų, kuriuos šis gali nukreipti į priešo karių gretas). Tiesa, skirtingai nei seniau, kovinės specializacijos herojai gali įsiveržti į mūšio lauką ir kardu ar lanku atakuoti priešą, tačiau... Nė vienas mūšyje dalyvaujantis karys negali tiesiogiai atakuoti Herojaus, tad jie gyvena iki mūšio pabaigos.

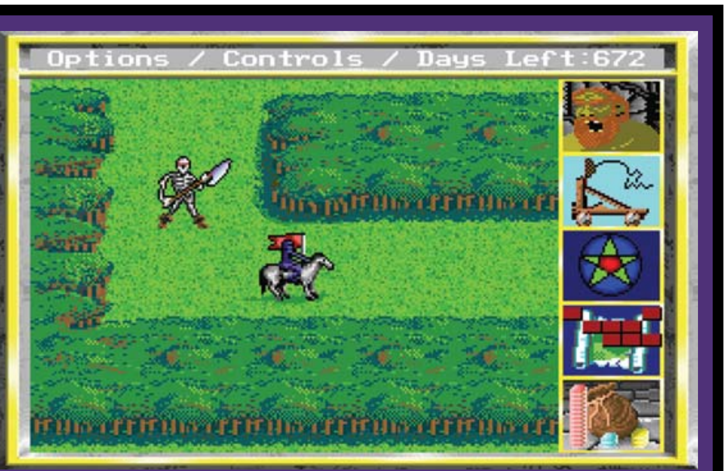


Teritorijų, po kurias teks keliauti, įvairovė neapsakomai didžiulė.

Kaip ir seniau, žaidime egzistuoja kelios rasės, kiekviena turinti sau būdingus miestus ir karius. Iš pirmo žvilgsnio čia lyg ir nėra jokių ženklesnių pasirinkimų, tačiau vis dėlto dar viena „Heroes IV“ naujovė (arba/arba) buvo pašalinta. Dabar kiekviename mieste mes galime statyti visus įmanomus pastatus ir mums nereikės sukti galvos, kokio tipo kariai žaidimui baigiantis bus pravartesni. Galime turėti juos visus. Tai tikrai mielas pakeitimas, nes ši savybė ne juokais erzino žaidžiant „Heroes IV“.

Tačiau tuo pat metu panaikintas ir armijų judėjimas be Herojų bei karavanai. Tai jau liūdna naujiena. Dabar, kai laikas išties vertingas ir jo nuolat trūksta, trypimas aplink lūšnas bei naujai iškeptų karių rankiojimas, jų gabenimas į miestą ir „apgreitinimas“ išties erzina. Juolab, kad daugeliu atveju kovai jau paruoštus karius tenka nugabenti fronto linijoje vargstančiam Herojui (kartais juos galima iššišaukti magijos triukais). Abejoju, ar šios savybės panaikinimas turi kokios nors realios įtakos žaidimo balansui (Herojų patraukimas iš priešakinių kovos linijų tikrai turėjo), tačiau laiko ir komforto atžvilgiu aš jaučiuosi patyręs rimtų nuostolių.

> **Jausmas toks, kad kūrėjai surankiojo jų manymu geriausias visų Heroes serijų savybes ir sudėjo į vieną.**



PRIEŠISTORĖ

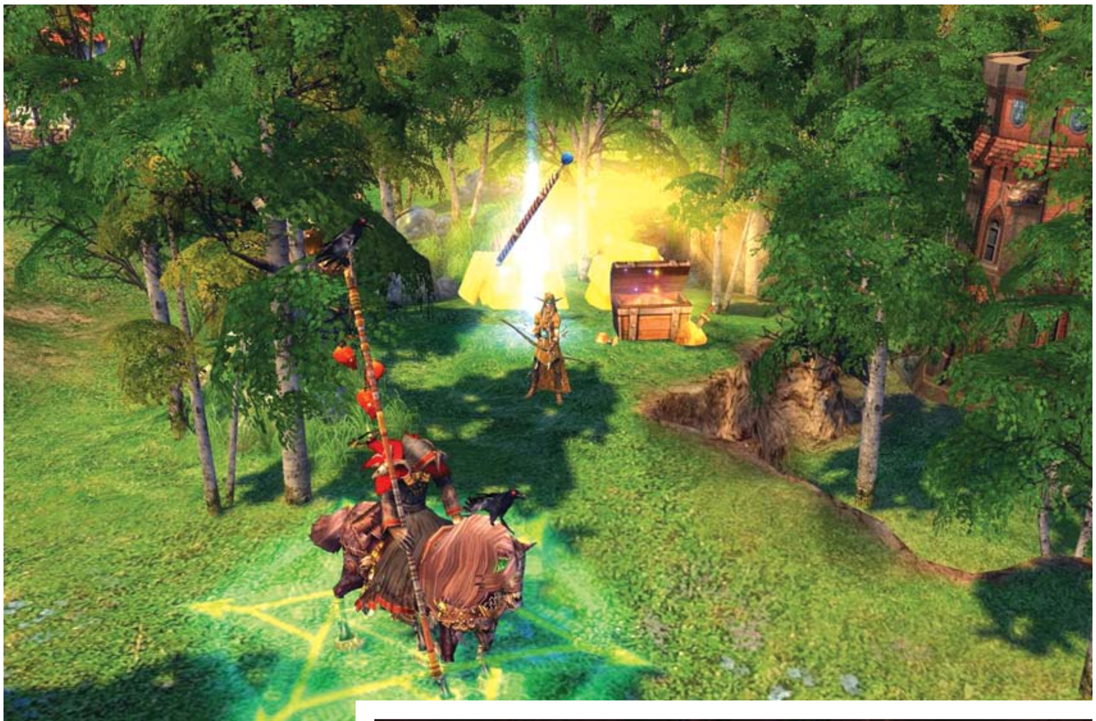
Apie Heroes seriją eilinį kartą pasakoti nesiimsime. Vietoje to, trumpai prisiminsime nuo ko iš tiesų visa ši manija prasidėjo. O prasidėjo viskas ne nuo pačių pirmų Heroes of Might and Magic, kaip galėtų atrodyti, o nuo dar ankstesnio žaidimo King's Bounty. Tai buvo 1990-aisiais Džono Von Caneghemo iš tos pačios New World Computing sukurta fantasy ėjimų strategija. Žaidimas pasakojo apie herojų King Maximus, kuriam reikėjo atgauti Tvarkos Skeptrą iš chaoso pajėgų. Kaip ir Heroes žaidimuose, Maximus turėjo savo armiją ir jam teko kautis su priešų pajėgomis. Maximus gali samdytis įvairius sutiktus padarus ir taip formuoti savo pajėgas.

PAGALIAU 3D

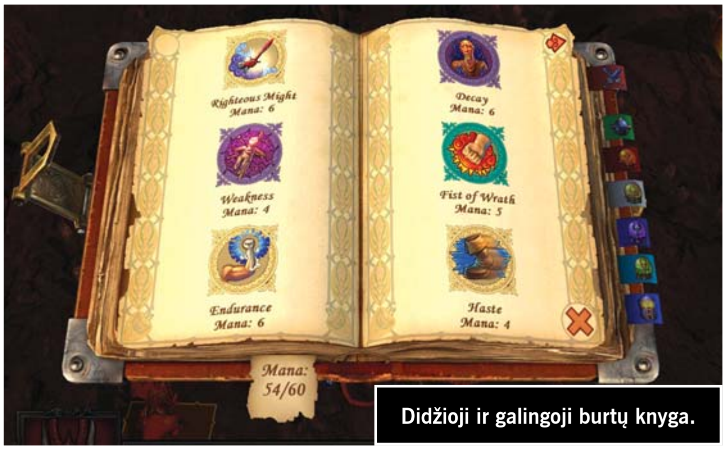
„Heroes V“ galų gale perkėlė franšizę į pilnai trimatį pasaulį. Dabar tiek taktinis, tiek mūšio žemėlapiai, taip pat ir miestai, perkelti į tikrą pilnavertę 3D erdvę. Derėtų pagirti „Nival“ už išties originaliai ir dailiai apipavidalintus miestus. Kalbant apie herojų ir priešų modelius, galima ir liaupsinti ir peikti. Pirmiausia neverta pamiršti, kad įvairių kovinių vienetų žaidime šimtai, jiems visiems iki vieno buvo sukurti tikrai dailūs 3D modeliai bei nepriekaištinga animacija. Kūrėjai nesivargino derindami kovinę animaciją, kad kovoje susidūrę du koviniai vienetai tarpusavyje atliktų kažkokį dailų veiksmą, tačiau žaidimui tai ne itin maišo, tiesiog įrašiau dar vieną eilutę į „Norėčiau, kad tai atsirastų Heroes VI“ sarašą.

Kitą vertus, rimtų papeikimų galima duoti ne itin paklusniai ir šiek tiek plaukiojančiai kamerai. 3D erdvių apžiūra anaiptol ne visada maloni, o retkarčiais — net skausminga.

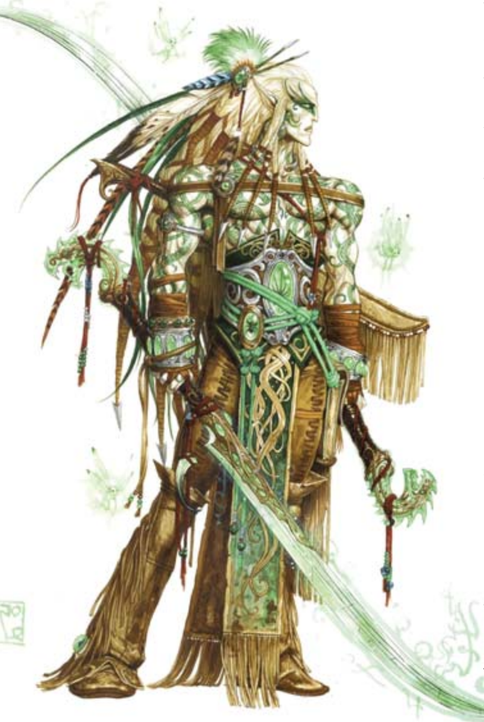
Tačiau didžiausią klausimą dėl savo reikalingumo man sukėlė „anime“ stilius, juntamas žaidime, šiek tiek griaunantis viso „Heroes“ pasaulio vientisumą. Elfų ar požemių tautos, taip pat angelai, turintys nemažai atitikmenų „anime“ kultū-



roje, akivaizdžiai paveikė dailininkus. Žaidime išvysime dailių liaunų merginų trumpais sijonukais ir kojinėmis kiek aukščiau kelių, smulkiais kūdikiškais angelų veidais ir erotiškomis supermodelių figūromis. Tuo tarpu, sakykime, valstiečiai su šakėmis ar gargolijos nėra tie personažai, kuriuos matome „anime“. Prie ko tai veda? Dalis kovinių vienetų išliko klasikinio „fantasy“ stiliaus ir labai primena senesnes „Heroes“ serijas, kita dalis, perpiešta „anime“ stiliumi, atrodo išties šauniai, tačiau tai dar nereiškia, kad ji čia „limpa“. Ir galiausiai demonai. Visiškai išskirtinė rasė, nepanaši nė į vieną kitą, tačiau tarpusavyje atskirti, kuris iš jų yra kuris, irgi ne pati lengviausia užduotis. Šioje vietoje mano mintys gali ir nesurasti šalininkų, bet, mano manymu, žaidime turėtume matyti rasių (elfai, žmonės, demonai), o ne pasaulių („anime“ prieš klasikinį „fantasy“) kovas.



Didžioji ir galingoji burtų knyga.



„Heroes" pagaliau perkeltas į pilnavertį 3D, tik su keistoku „anime" prieskoniu.

ATSARGA GĖDOS NEDARO?

Tyčia nieko nepasakojau apie siužetą. Kam įdomu, tie pamatysite patys, juolab, kad „Heroes“ visada garsėjo kaip „dar vieno ėjimo“ liga. Taip pat kaip ir „Civilizacija“. „Heroes“ žaidžiami ne dėl to, kad išnarpliotume siužetinius vingius, o dėl to, kad padaręs vieną ėjimą jau mąstai apie kitą, vis prisieki, jog šis bus paskutinis ir jau eisi miegoti, tačiau to padaryti niekaip nepavyksta.

Taip pat neminėjau ir neminėsiu garso efektų. Jie ganėtinai kokybiški, tačiau tuo pat metu ženkliai prastesni nei bendra žaidimo kokybė (grafika, balansas t.t.). Ypač prastai atliktas personažų įgarsinimas, ir šiandien galima daryti išvadą, kad tai pagrindinė daugumos Rusijoje kurtų žaidimų liga.

Baigiant norėtųsi pabandyti atsakyti į pradžioje iškeltą klausimą. Tai kaip gi ten bus su tuo ateinančiu dešimtmečiu? Atsakymas, tiesą sakant, nėra aiškus, bet spėjimų turiu.

„Heroes V“ — tikrai per sudėtingas žaidimas žmogui, apskritai nesusidūrusiam su serija, tačiau tuo pat metu jis turi ženkliai daugiau šansų pritraukti naujoką savo vizualine puse nei bet kuri anksčiau išleista dalis. Naujokui turbūt neužklius net ir pasaulių karai, kurie serijos fanams atrodo mažų mažiausiai keistai. Kitas klausimas, kiek ilgai žaidimas tą naujoką išlaikys. Nors žaidimo DI ir neblizga, jo keliamas pasipriešinimas gali pasirodyti neįveikiamas. Tiesa, dažniausiai dėl labai banalios priežasties — DI visada turės dusyk daugiau karių :).

Tuo tarpu serijos fanai, seniau daugmaž ignoravę „Heroes IV“ ir grįžę prie trečiosios dalies, dabar turi X priežasčių žaisti „Heores V“ (kuris labiau panašus į trečiąją dalį nei į ketvirtąją) ir Y priežasčių to nedaryti. Galiausiai aš manau, kad dauguma jų taip ir liks prie trečiosios.

Aš pats save skiriu tai kategorijai žmonių, kurie nesunkiai priima naujoves (todėl „Heroes IV“ man buvo išties patrauklus, aš jį mielai priėmiau tokį, koks jis buvo), tačiau „Heroes V“ ne visai atitinka ir šią kategoriją. Mano supratimu, „Nival“ stengėsi sukurti kažką savito, tačiau tuo pat metu pernelyg daug dėmesio skyrė frančizės tradicijoms, dauguma naujovių įdiegtos atsargiai, kaip ir pats žaidimas... Atrodytų, žaidimas kurtas taip, kad neužgautų tų, kurie su serija praleido daugiau nei dešimtmetį. Tiktai kyla klausimas, kiek iš jų vis dar žaidžia žaidimus?

Apibendrinant gali pasirodyti, kad „Heroes V“ pajėgs pritraukti mėgėjų iš kiekvienos galimos kategorijos (tiek prisiekusių fanų, tiek atsitiktinai pažaidžiančių „Heroes“ seriją, tiek absoliučių naujokų), tačiau išlaikyti pajėgs galbūt tik naujokus, pamilusius penktąją dalį tokią, kokia ji yra — pernelyg novatoriška, kad pavadintume sena, ir per daug sukaustyta, kad pavadintume nauja. ☒

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Intro kažkur matytas. Tikrai vienu momentu pamaniau kad princas Arthas veda. **6.9**

SIUŽETAS Kaip ir dauguma „Heroes“ daliu, V-oji irgi turi siužetą. Jis, kaip ir IV-osios dalies nė iš tolo neprilygtsa „Heores III“. **6,5**

ĮDOMUMAS Pakankamai įtraukiantis žaidimas, negalėčiau teigti, kad jis suluošino seriją. **8.9**

GRAFIKA Ženkliai patobulinta. Apie tai byloja ir akiai malonūs miestų vaizdai, ir „Heroes“ serijai lyg siol nebudingas lagas, kai PC nutaria pamastyti. **9.5**

GARSAS Ko gero silpnoji tiek „Heroes“, tiek Rusijos žaidimu pramonės dalis. **6.5**

VALDYMAS Kamerai kurėjai pagailėjo rykščių. Ji nelabai paklusni. Būna keblumų su kursoriaus intuityvumu, tad kartais norint nueiti į konkretų tašką tenka jį maksimaliai priartinti, kad kursorius suprastų, ko iš jo norima. **7.5**

IŠVADA Visomuje galime tik pasveikinti Rusijos kurejus sekmingai pradejus naujaji Heroes serijos gvavimo etapą. Taip taip naujajį... Kažkodėl nuojauta kužda, kad su Heroes V prasidės nauja šio žaidimo raida. Du žingsnius į priekį... viena atgal. 8.0

GALUTINIS 8,0

Ar aš nesakiau!

THE MOVIES: STUNTS AND EFFECTS

www.lionhead.com/se

PLAFTORMA PC DVD

PEGI REITINGAI 16+

ŽANRAS strategija

KŪRĖJAS Lionhead Studios

LEIDĖJAS Activision

DATA 2006–06–16

REIKALAVIMAI SISTEMAI: 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB Video, 2,5 GB HDD

„Online“ reitingų vidurkis: 80%

SLAKTEREIKA

Po „The Movies: SE“ pasirodymo aš, kaip ir daugelis šiokį tokį aiškiaregystės jausmą turinčių pranašų, vaikščiojau ratu ir kartojau: „Ar aš nesakiau, ar aš nesakiau!“. Nieko kito ir nebuvo galima tikėtis. Na, kiek geriau tik tai, kad šis originalaus „The Movies“ žaidimo papildymas yra labiau skirtas vienai temai, kuri neapima kelių naujų daiktų, kostiumų ar scenų atsiradimo. Taigi pristatau jums „Triukus ir Efektus“!

Tik įsijungę žaidimą jau galite pasirinkti specialų režimą, skirtą tiems, kurie jau yra žaidę „The Movies“ bei spėję susipažinti su bendra žaidimo schema ir ypatybėmis. Ką gi, tą mes ir renkamės, nekantraudami pamatyti „Lionhead“ kūrėjų pastangas mūsų „blockbuster‘io“ filmavimui. Gera žinia — „tutorialas“ padarytas išsamiai ir supažindina mus su visomis kaskadininkų samdymo, treniravimo ir darbo smulkmenomis. Bloga žinia — jums reikės ne daugiau kaip 20 minučių, kad iš esmės pamatytumėte visą pagrindą, ant kurio sulipdytas papildymas.

Smulkiau apie tai, kas jūsų laukia papildyme: kūrėjai iš tiesų pasirinko patį geriausią iš galimų variantą — ko daugiau gali norėti iš Holivudo studijos, jei ne efektų, triukų, kvapą gniaužiančių aktorių žygdarbių bei rizikos akimirkų?! Taigi papildymo pagrindą sudaro: biuras, skirtas verbuoti kaskadininkams, ligoninė, skirta jiems gydyti, 3 skirtingo sunkumo treniravimosi kambariai. Tai viskas. VISKAS. Taip, yra naujų kostiumų, naujų dekoracijų, filmų scenų. Bet norėtųsi kažko dar daugiau, ne tik to. Vienas privalumas — papildymas labai gerai įkomponuotas į visą žaidimą ir nė kiek neiškrenta iš bendro konteksto. Kasmetiniuose apdovanojimuose atsirado kelios kategorijos, skirtos specialiai kaskadininkams: geriausias metų kaskadininkas, geriausias metų triukas ir pan. Atsirado ir papildomi apdovanojimai už pasiekimus, pavyzdžiui, atlikę sunkius triukus arba išleidę pakankamai filmų, turinčių aukšto sudėtingumo lygio triukų, gausite vienokį ar kitokį „bonusą“ savo studijai: tada, tarkime, kaskadininkai triukus darys geriau, didesnė tikimybė kad jie pasiseks ir panašiai.

Apie pačius triukus. Jie būna keturių sudėtingumo lygių: nuo paprasto nugriuvimo ant grindų iki bėgimo iš degančio pastato, ir, žinoma, „action“ tipo muštynių scenų. Tiesa, filmuojamos degančios scenos atrodo taip klaikiai, kad net keista, jog kūrėjai papildyme neįvedė kokio nors gaisrininko biuro ar atskiro jų dalinio. Beje, filmus galite kurti ir kaip anksčiau, visai nenaudodami kaskadininkų, tačiau filmai su jais turi daugiau šansų tapti pelningais.

Kas bus ateityje, sunku pasakyti. Visai tikėtina, jei „The Movies: SE“ pardavimo reitingai bus geri, gali būti, kad „Lionhead“ nuspręs išleisti dar vieną (ar ne vieną) „expansion pack‘ą“, skirtą kad ir naujo filmų žanro atsiradimui… Nors gal ir ne, tai gali būti per daug sudėtinga. Galbūt naujasis papildymas leis statyti dar prabangesnius „blockbuster’ius“, prigrūstus specialiųjų efektų. Bet, kita vertus, gali pakakti ir to vieno papildymo, nes kūrėjai sugalvos pradėti darbus prie slapto projekto The Movies 2. Tai neišvengiama. ☒

Viskam pamatyti užteks 20 minučių.

MANO PIRMASIS VEIKSMO FILMAS

Pirmajam filmui dar niekas neleido pačiam rašyti scenarijaus, reikėjo samdytis scenaristus, kurie savo pigioje lūšnelėje tą darė už mane. Ir rašė prastesnius, nei aš kada būčiau parašęs. Geležinis profsąjungos kumštis mojavo man prieš nosį sutartimi drausdamas su scenaristais daryti ką nors kita, nei kilstelti juos ir numesti kitoje savo sklypo pusėje. Taigi scenaristai parašė dviejų scenų filmą, kuris turėjo sužavėti visus iki vieno. Filmavimas praėjo sėkmingai. Beveik. Pagrindinio aktoriaus dubleris sugebėjo susilaužyti raktikaulį krisdamas ant grindų. Triukas nepavyko, dubleris sužeistas, režisierė verkia dėl filmo nesėkmės. Ir kas kalčiausias?! Aišku, kad dubleris, nes jis —tokia žvaigždė, kad kiekvieną triuką gali daryti tik vieną kartą! Nesvarbu, scena išėjo ar ne, ji vis tiek bus filme. Aišku, visi aktoriai šiame žaidime kiekvieną sceną filmuoja tik kartą, bet ar ne per daug garbės kažkokiam nutrūktgalviui, kuris lemia mano filmo sėkmę?! Galų gale išleistas filmas auditoriją sužavėjo ir pakilo iki itin aukštos bei garbingos 36 vietos. Vis per tuos kaskadininkus!

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Patogu ir jau žaidusiems originalą, ir tik dabar susipažįstantiems su The Movies.	8,3
ĮDOMUMAS Gan siaura tematika yra daugmaž išdirbta ir siūlo pakankamai įdomių galimybių.	8,0
GRAFIKA Na, čia nieko naujo, nebent tik sprogimai ir ugnys galėjo būti gražesni.	7,8
GARSAS Neaišku, kiek atnaujintas įgarsinimas bei muzikiniai takeliai, tačiau jie išlieka tokie pat smagūs.	8,4
VALDYMAS Papildymo poreikiai įterpti į žaidimą sklandžiai, tad nieko naujo mokytis nereikia.	8,6
IŠVADA Labai logiškas ir nuspėjamas žaidimo papildymas. Aišku, galėjo prigalvoti kažko daugiau ar įdomiau, tačiau bent jau su ta sritimi, kurią pasirinko papildymui, kūrėjai susidorojo.	
GALUTINIS	8,3

O taip pat išsinuomoti kažką panašaus į Godzilą.

Mažos mašinėlės man labai patinka...

MICRO MACHINES V4

www.codemasters.com/micromachines

- **PLAFTORMA** PC DVD PS2 Xbox
- **PEGI REITINGAI** 3+
- **ŽANRAS** lenktynės
- **KŪRĖJAS** Codemasters
- **LEIDĖJAS** Codemasters
- **DATA** 2006–06–30
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB Video, 2 GB HDD

- **„Online“ reitingų vidurkis:** 58%

REZIDENTAS

... „aš norėčiau būti joms už šeimininką. Įrengčiau seniausių mašinų garažą, sau pasidaryčiau mašinėlę mažą“. Štai tokia pagal Sigito Gedos eilėraštį sukurta dainelė (tik niekaip nepamenu, kas ją dainavo) skamba galvoje, kai pasileidi naująjį „Codemasters“ „Micro Machines“ žaidimą. Ilgametė ir gana ilgą laiką nutrūkusi serija atgaivinta, tiesa, dėl šio atgimimo galima dvejoti.

Nors ką tu, žmogau, naujo prikursi bandydamas nenukrypti nuo tokios paprastos ir kartu labai kabinančios idėjos. Pirmą kartą pasirodžiusios dar prieš penkiolika metų (trumputė serijos istorija čia pat) šios mažos mašinėlės tiesiog užvaldė žaidėjus ir žavėjo įvairiose platformose. Suprantama, kad „Codemsters“ nenorėjo nugramzdinti užmarštin tokio kadaise populiaraus žaidimo ir dabar paleido iš esmės tokį patį tradicinį mažų mašinėlių žaidimą, tik su daug daugiau įvairovės ir daug didesnėmis galimybėmis. Bent jau jie taip sako.

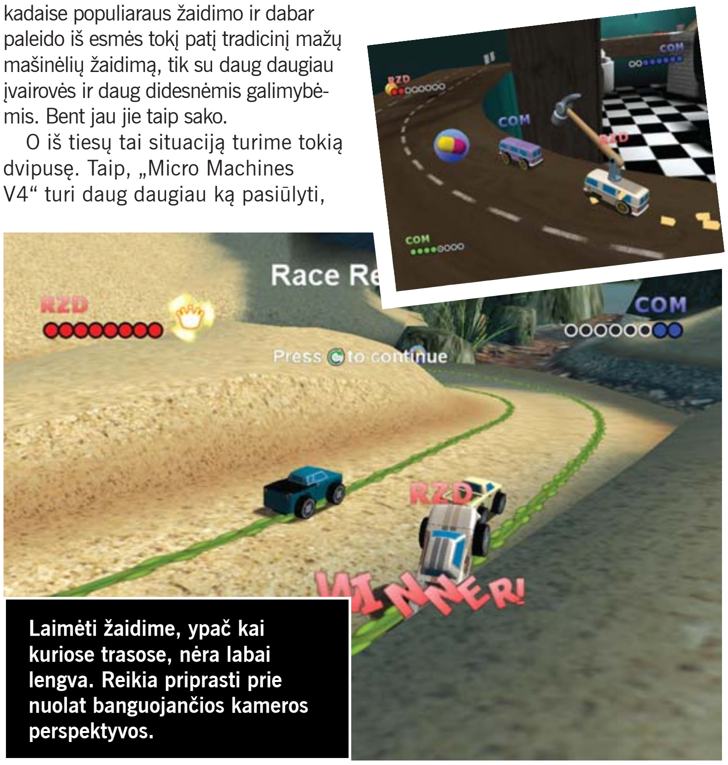
O iš tiesų tai situaciją turime tokią dvipusę. Taip, „Micro Machines V4“ turi daug daugiau ką pasiūlyti, tačiau realiai tai tik išpūsti skaičiai. Paimkime kad ir apdainuotąjį garažą — čia viso kūrėjų paruošta net 750 mašinėlių! Nesuvokiamas skaičius, ar ne? Tačiau realiai jis daug daug kartų mažesnis, nes atskirai priskaičiuojamos skirtingų spalvų mašinos ar skirtingų serijų modeliai, nors realiai jos yra visiškai vienodų parametrų. O ir pačių klasių, nors yra gana nemažai, tarpusavyje tesiskiria tik išvaizda bei viena kita parametro padala. Šiaip kam patinka atrakinėti ir rankioti viską žaidimuose, gal toks neva didelis kiekis ir nudžiugins, bet burbulas išties perpūstas.

Dideli skaičiai žaidime yra išpūsti, tiek įvairovės „Micro Machines V4" tikrai nepateikia.

Su trasomis yra kiek geriau. Vėlgi kūrėjų nurodytas skaičiukas siekia vos ne šimtą, bet realiai tai kartojasi tos pačios, tik kiek modifikuotos trasos. Šiaip pačias trasas reiktų pagirti. Išlaikytas originalus žavusis „Micro Machines“ stilius: lakstome ant biliardo stalo, po virtuvę, vonią, namo stogais ar net vištidėje. Įdomumo bei papildomo sudėtingumo suteikia tai, kad trasose yra visokių judančių objektų, norinčių pakenkti mūsų mašinytei. Tai koks lygintuvas pakaitina, tai skutimo mašina savo dantim bando įkąsti. Žodžiu, linksma.

Didžiausių naujovių randame pačiuose lenktynių režimuose. Na, palyginę su senesnėmis „Micro Machines“ dalimis tie, kas žaidė prieš porą metų pasirodžiusias arkadines lenktynes „Mashed“ (patekusias, beje, į geriausių „PC Klubo“ tų metų lenktynių sąrašą), iškart atpažins naujuosius režimus. Čia tie patys kūrėjai įterpė smagųjį „Battle“ režimą, kur norint laimėti reikia keletą kartų atsiplėšti nuo priešininkų tam tikru atstumu. Be šio, yra ir komandinis mūšis, kur vienas stojate į kovą prieš du automobiliukus. Aišku, yra ir paprastos lenktynės. O man labiausiai patiko važiavimas pagal laiką. Rodos, neturėtų būti įdomu važiuoti vienam, tačiau šių režimų trasos labai įdomios ir gana sudėtingos, o „čekpointai“ išdėlioti taip, kad lemtinga tampa kiekviena sekundė. Išties kabina, gaila tik, kad tų važiavimų nėra tiek daug.

Koks pasirodė dviprasmiškas naujasis „Micro Machines“, bet mėgstantiems šią seriją rekomenduočiau pabandyti, nepaisant šiokių tokių nosį raukančių kūrėjų sprendimų. Vis tik tiesioginių konkurentų šiuo metu kaip ir nėra. ☒



Laimėti žaidime, ypač kai kuriose trasose, nėra labai lengva. Reikia pripratsti prie nuolat banguojančios kameros perspektyvos.

SERIJA:

1 Pirmasis „Micro Machines“ žaidimas pasirodė dar „Nintendo Entertainment System“ konsolėje 1991 metais. Žaidimas buvo paremtas „Galob Toys“ žaislinių mašinėlių serija, turėjo 11 veikėjų, 9 automobiliukus ir 32 trasas.

2 „Micro Machines 2: Turbo Tournament“ 1995 metais jau pasirodė ir PC. Be įprastų lenktynių žaidimas turėjo CD garso takelį ir trasų redaktorių.

3 Dar po trijų metų pasirodė „Micro Machines V3“. Žaidimas iš principo liko toks pats, tačiau jau buvo perkeltas į trimatę aplinką, taip pat buvo paruošta įdomių daugelio žaidėjų režimų.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Toks didžiulis mašinėlių kiekis? Nerealu! Būtent. **7,0**

ĮDOMUMAS Vėlgi prirašyta visko gausybė, o realiai daug kas kartojasi. Na, bent jau yra naujų įdomių režimų. **7,5**

GRAFIKA Aišku, stilių reikia išlaikyti, bet tas pats blankusis „RenderWare“ jau nusibodo, o mašinėlės tarpusavyje menkai tesiskiria. **6,0**

GARSAS Na, mažos mašinėlės ir turi skambėti skystokai, bet galima tai buvo padaryti kažkaip linksmiau. **6,2**

VALDYMAS Papildomų mygtukų yra tik pora, tad nesunku sau susidėlioti patogią schemą. **8,0**

IŠVADA Toks jausmas, kad žaidimas sukurtas „iš reikalo“. Nors po trečiosios serijos praėjo aštuoneri metai ir buvo galima sugalvoti kažką „naujos kartos“, bet viskas yra kaip seniau, o tai ir gerai, ir blogai.

GALUTINIS 8,7

TIK ZOMBIAI NETURI NUOMONĖS...

IŠSAKYK SAVO NUOMONĘ APIE ŽAIDIMUS!

Įvertink norimą žaidimą 10-balėje sistemoje!

Laimėk 20–ies litų papildymą išankstinio mokėjimo kortelei!

Nuo kito numerio prie žurnalo recenzijų dėsime ir skaitytojų įvertinimus. Niekur nedings ir senesnių ar nerašytų žaidimų vertinimai, juos taip pat patalpinsime atskirai. Taip bus galima visiems sužinoti kiek skiriasi ar kiek panašios yra mūsų autorių ir jūsų kiekvieno žaidimo vertinimai. Įdomu, ar ne? ;).

Siųsk žinutę numeriu 1656, rašyk PCK (tarpas), žaidimo pavadinimas, įvertinimas balais ir, žinoma, „nikas“.
Pvz.: PCK Starship Troopers 6,1 rezidentas.
SMS kaina 1 litas.

Tęsiame sąrašiuką. Pateikiame naujus, nuo praėjusio numerio gautus balsus, o taip pat, kur balsų jau yra buvę, bendrą jų vidurkį. Priziukas atitenka milez (burtai traukiami atsitiktinai, nepriklausomai nuo atsiųsto žinučių kiekio). Nugalėtojo prašome paskambinti į redakciją (nepamirškite pasakyti niko). Laukiame daugiau balsų!
Pastabos: dedame tik išleistų PC žaidimų įvertinimus. Būsimų ar konsolėms išėjusių žaidimų nedėsime, taip pat nurodykite pilną žaidimo pavadinimą ar aiškų sutrumpinimą.

Žaidimas	Balsas	Bendras balas
Prey	10 erzilas	
Heroes of Might and Magic 5	10 Dievux@Z	9,4
	9,5 blackdwarf	
Dungeon Siege	10 Pawlix	
GTA: San Andreas	10 sigis gecas	9,8
	10 black	
	10 r3eapero	
	10 pykay	
	10 \“arthur99\“	
	10 gladiator	
	10 CJ	
	9,9 virussas	
	7,2 PhoboS	
	6,0 TeraX	
Mark Ecko‘s Getting Up...	10 Rytiz	
Hitman: Blood Money	10 Plytas	9,5
	9,1 Ridik	
The Godfather	10 Multi Sniper :)	9,8
Resident Evil 3 Nemesis	10 Skorpas	
Counter Strike 1.6	10 Bartas	
Counter Strike Source	10 sPray	
Unreal 2: The Awakening	10 r3l!v3d	
F.E.A.R	10 Dj_LeO	10
MU Online	10 flomaster	7,3
Runescape	10 gokas383	9,1
	9,5 Priest	
	5,1 milez	
World of Warcraft	9,9 dzinas	10
Mafia	9,9 Lauris	9,7
Still Life	9,6 xDaggerx	
Titan Quest	9,5 TheWiz@rd	
Medal of Honor: Warchest	9,5 cosmic	
Need For Speed: Most Wanted	9,5 black	8,9
	9,4 PhoboS	
TES IV: Oblivion	9,4 milez	9,7
SiN Episodes: Emergence	9,3 Lauris	
Lineage II	9,2 orionas	9,2
	8,9 enemy 11	
Age of Empires III	8,8 neridomas	9,4
FIFA World Cup 2006	8,2 SK one+of+them	9,0
Crashday	7,9 karolyz	8,3
The Punisher	7,9 Zenka	

Kazokai gviešiasi Europos

**COSSACKS2:
BATTLE FOR EUROPE**

www.cossacks2.com

PLAFTORMA PC DVD-ROM

PEGI REITINGAI 12+

ŽANRAS strategija

KŪRĖJAS GSC Game World

LEIDĖJAS CDV Software

DATA 2006–07–07

REIKALAVIMAI SISTEMAI: 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB Video, 2 GB HDD (su pagrindiniu žaidimu).

„Kazokų“ fanai būtinai turi šio nepraleisti. Užkietėję strategijų megėjai bent jau turi šį pabandyti ir nuspręsti, ar šis labiau vertas investicijų nei kiti nauji žaidimai. Jei mėgstate istoriją, Battle of Europe yra išties vertas pirkinys. Rekomenduočiau jį bet kam, kas ieško kažko lėtesnio, turinčio detalesnes misijas ir istoriškai teisingo.
Dakota Grabowski
„GameZone“

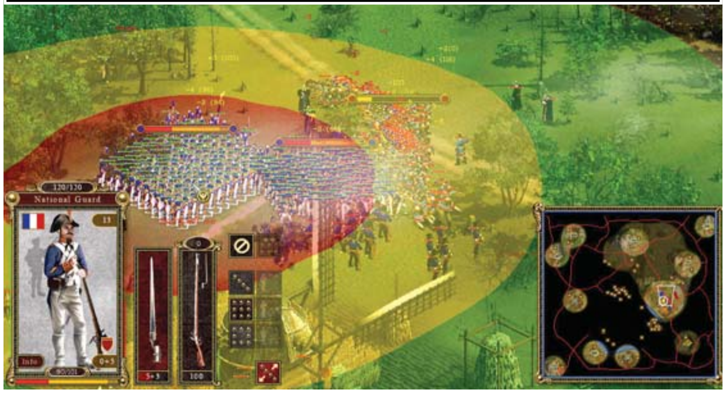
„Online“ reitingų vidurkis: 71 %

RAW

Kažkada daugelio ilgai lauktas ir giliai tyrinėtas „Kazokai 2“ sulaukė papildymo. Ko paprastai visi laukia iš realaus laiko strateginių žaidimų papildymų? Naujų rasių, naujų vienetų, naujų žemėlapių. Šia prasme „Battle For Europe“ yra pats paprasčiausias papildymas tiesiogine to žodžio prasme.

Papildymas, žinoma, negali iš esmės pakeisti žaidimo proceso. Jis ir liko toks pats: valstiečiai renka resursus, stato namus, mes tyrinėjame naujas technologijas ir atliekame stiprinimus, ruošiame armiją ir siunčiame į karą. (Primenu, kad „Kazokuose“, jei užnugaris neturės prikaupęs resursų, tai armija neturės šovinių.) Ir tik nuo sumanaus vado priklauso, ar mūšyje lydės sėkmė, ar vėl teks sprukti nuleidusiems galvą. Tiesa, kai kuriose misijoje ši sistema bus kiek pažeista – nebus galima atlikti (arba tik labai mažai) statybų ar didinti kariuomenės kiekio. Bet argi patyrusiam generolui tas sukliudytų sumušti priešą?

Kaip ir seniau, pažeidimo zonos išskirtos spalvomis. Raudona reiškia garantuotą pataikymą, geltona – mažesnę tikimybę, o žalia – kad daugiau kulkų bus paleista vėjais, o ne į taikinį. Papildymo naujovė — būrio kariai gali šaudyti ne visi iškarto, o atskiromis eilėmis per tris kartus.



Armijos didinimas ir statybų plėtimas kai kur apribotas.

Prie buvusių šešių tautų (Britanija, Austrija, Prancūzija, Rusija, Prūsija ir Egiptas) kūrėjai pridėjo dar tris, jų manymu, turėjusias įtakos Europos likimui. Tai: Lenkija, tiksliau Varšuvos hercogystė, Reino sąjunga ir Ispanija. Vieno žaidėjo kompanija leis žaisti paeiliui už Prancūziją ir visas tris naująsias šalis. Napoleono imperijos laukia ne pačios geriausios dienos, viskas krypta į lemtingąją Vaterlo kovą... Lenkija ir Reino sąjunga stengiasi numalšinti neramumus viduje ir kartu apsiginti nuo išorės priešų, o Ispanijoje vyksta išsivadavimo karas. Kuris, beje, išties įneša gaivumo į žaidimą.

Globaliniame Europos žemėlapyje pamatysime visas devynias viena su kita sudariusias taiką ar paskelbusias karus tautas, kurių kiekviena valdo bent kelis regionus. Šiame režime procesas vyksta kaip ir anksčiau — stiprinami sektoriai, sekami resursai, imami rekrūtai, vystoma diplomatija. Vado laipsnis ir kovinė patirtis lemia kariuomenės kiekį. Sudarinėti taiką su visais iš eilės nebus leista, o tai verčia tobulėti. Laikas nuo laiko pasirodo neprašyti atvykėliai ir gviešiasi perimti dalį jūsų teritorijos. Bet taip ir kaupiama patirtis... Priešo teritoriją galima ne tik tiesiogiai užpulti, tačiau ir surengti joje sabotažo aktus, t.y., susprogdinti kareivines, užnuodyti šulinius, suorganizuoti revoliuciją. Naivu būtų tikėtis, kad po tokių veiksmų svetima teritorija automatiškai pereina jums. Tiesiog taip ji susilpninama, armijai belieka tik paprastos smulkmenos. Kovos sudėtingumas šiek tiek pakilo,

ĮDOMU...

- Kai kas lygina „Cossacks2: Battle For Europe“ su „Imperial Glory“ ir beveik vienbalsiai sutaria, kad pastarasis, nors ir neprasimušė į populiarumo viršūnes, tačiau žymiai lenkia „Kazokus“. Nepaisant to, kad ten mažiau istorinio realizmo. Žaidėjus žavi geresnė grafika ir didelės erdvės kautynėms.

- Daugelio žaidėjų žaidimas „Cossacks2: Battle For Europe“ jau leidžia žaisti ne tik vienas prieš vieną, bet užmegzti stambesnes kompanijas. Vienu metu žemėlapyje stengsis išgyventi net šeši žaidėjai.

- Pikti liežuviai kalba, kad „Kazokų“ autoriai neapskaičiavo jėgų ir metėsi į kitus projektus, todėl papildymas nepateisino lūkesčių. Tuo tarpu „GSC Game World“ pastaruoju metu išleido arba ruošiasi tokius žaidimus: „American Conquest“ bei jo papildymą, „Heroes Of Annihilated Empires“, „S.T.A.L.K.E.R“, „Alexander“ ir t.t.

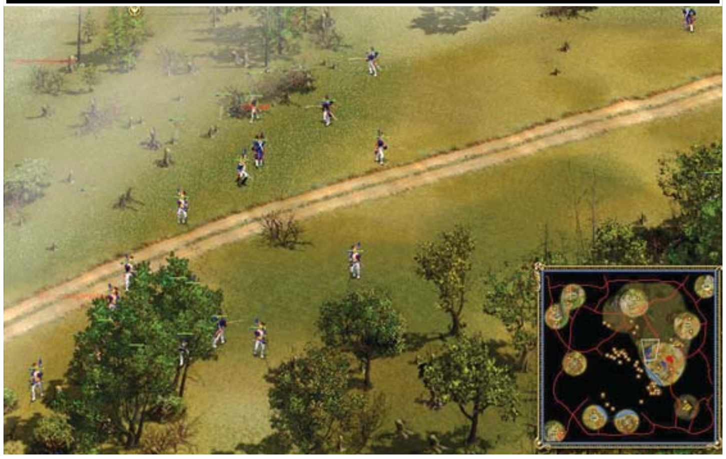
- „GSC Game World“ papildymo išleidimo proga paskelbė konkursą, kuris tęsis iki 2006 metų rugsėjo 1 dienos. Tereikia parašyti laišką husarų vardu pačiam Napoleonui. Konkurso sąlygos plačiau — http://www.gsc-game.ru/index.php?t=community&s=forums&s_game_type=cs2 Tiesa, prizus žada siųsti tik NVS šalyse gyvenantiems žaidėjams, nors dalyvauti leidžiama visiems.

tad dabar jau sunkiau, o tiksliau, visai neįmanoma, tik prisėdus vienu galingu šuoliu užkovoti Europą.

Kautynių žemėlapių sąrašą papildė tik keletas naujų žemėlapių, o istorinių kovų sąraše atsirado tik trys, tačiau garsūs pavadinimai: Vaterlo, Leipcigas ir Borodino. Pastarajame, beje, leidžiama pasirinkti tik rusų pusę...

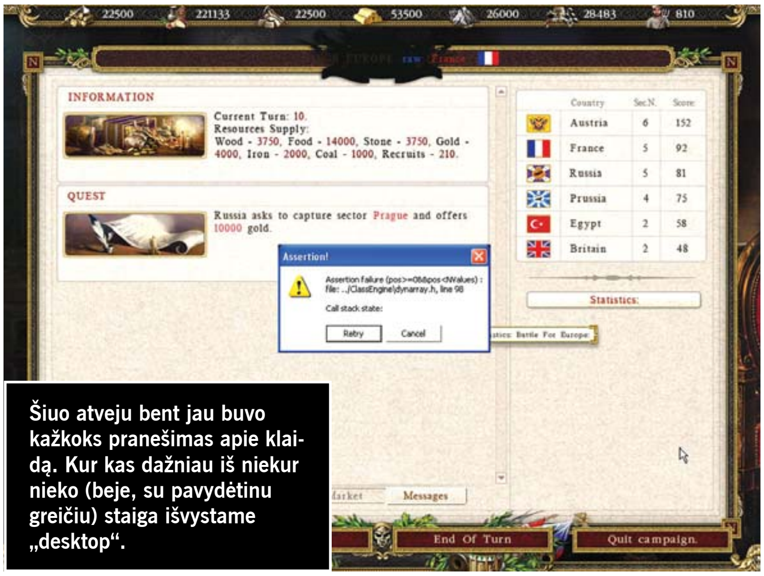
Deja, visos problemos ir klaidos iš pagrindinių „Kazokų“ liko. Priešingai lūkesčiams. Ištisas būrys sugeba paslaptingai dingti iš mūšio lauko, atsiranda nematomos užtvaros, dingsta kai kurios ikonos žemėlapyje, kyla problemos su paliktais be priežiūros būriais, artilerija tvarkingai apšaudo tik įtvirtinimus, bet ne artėjančią armiją. Priešo DI nekreipia dėmesio į žūvantį savo būrį, nors netoliese turi kur kas gausesnes pajėgas. Dar galima paminėti „draugišką ugnį“, kai susimaišiusiame būryje iš toliau nukaunami tik svetimi kareiviai. Kelio paieškos problema taip pat neišspręsta, kareiviai geba nukeliauti kažin kur, o būriai gali išsiskirti. Gamintojų puslapio forume skaičiau ir daugiau įdomių dalykų, labiausiai patiko, kai žaidėjas ima patarinėti autorių atstovui, kaip reikia išspręsti bėdas dėl žaidimo stabdymo ir išmetimo į „Windows“. Beje, viename puslapių, siūlančių įsigyti šį žaidimą, yra pastaba „gali iškilti problemų su „Windows XP SP2““... Be komentarų. Su žaidimo „lūžinėjimais“ teko susidurti ir pačiam.

Išgąsdinti kareiviai neskubiu žingsniu pasitraukia iš mūšio lauko ir slampinėja aplink. Labiau nutolę tampa permatomais ir išvis dingsta.



YPATYBIŲ SĄRAŠAS:

- vaizduojami XIX amžiaus kariniai konfliktai ir Napoleono karai;
- kautynės realiu istoriniu masteliu, dalyvaujant daugiatūkstantinėms armijoms;
- daugiau nei 180 unikalių vienetų ir 190 pastatų rūšių;
- 9 tautos;
- daugiau nei1200 faunos ir floros elementų, nauji landšafto tipai;
- supaprastinta armijos bei ekonomikos valdymo sistema;
- realus karinių statinių ir taktinių veiksmų panaudojimas;
- karinės dvasios ir nuovargio įtaka kovai bei žygiavimui;
- išvystyta diplomatijos sistema;
- geras kulkos ir sviedinio balistikos atlikimas;
- 3D landšaftas, suteikiantis didžiules taktines galimybes;
- žaidimas LAN ir internete.



Current Turn: 10.
Resources Supply:
Wood - 3750, Food - 14000, Stone - 3750, Gold - 4000, Iron - 2000, Coal - 1000, Recruits - 210.

Russia asks to capture sector Prague and offers 10000 gold.

Country	Sec.N.	Score
Austria	6	152
France	5	92
Russia	5	81
Prussia	4	75
Egypt	2	58
Britain	2	48

Assertion!

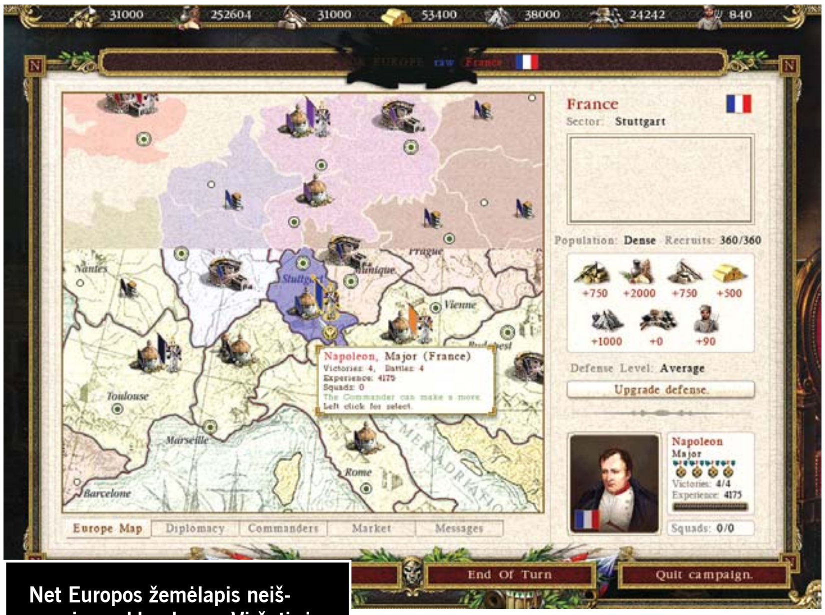
Assertion failure (pos>=0&&pos<NValues) : file: ..\ClassEngine\dynarray.h, line 98

Call stack state:

Retry Cancel

Šiuo atveju bent jau buvo kažkoks pranešimas apie klaidą. Kur kas dažniau iš niekur nieko (beje, su pavydėtinu greičiu) staiga išvystame „desktop“.

Išplėtimas kenčia nuo tų pačių techninių problemų, kaip ir originalieji „Kazokai“.



France
Sector: Stuttgart

Population: Dense Recruits: 360/360

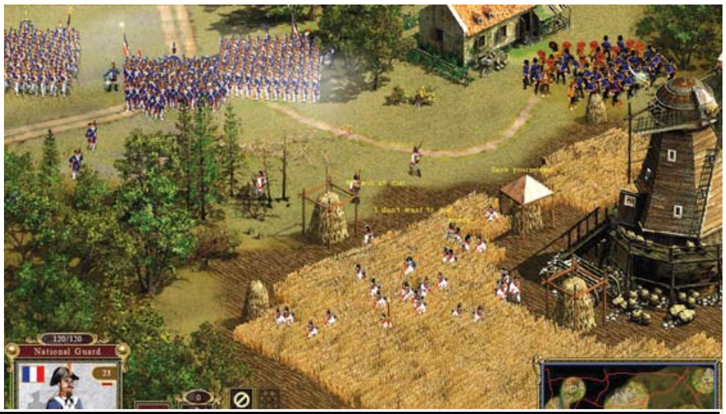
+750 +2000 +750 +500
+1000 +0 +90

Defense Level: Average

Napoleon, Major (France)
Victories: 4, Battles: 4
Experience: 4175
Squads: 0
The Commander can make a move.
Left click for select.

Napoleon
Major
Victories: 4/4
Experience: 4175
Squads: 0/0

Net Europos žemėlapis neišvengia nesklandumų. Viršutinė vaizdo dalis jau po pirmojo ėjimo pastebimai pakeitė išvaizdą.



Grafiškai žaidimas nepasikeitė. Vis toks pat dvimatis. Viskas pateikta detaliai ir ryškiai, tačiau, jei prie tik pasirodžiusių „Kazokai 2“ buvo galima priprasti, tai šiais laikais tokia grafika kelia visokias mintis. Gal net panašias, kurias kareiviai išreiškia ne balsu, bet raštu virš savo galvų.

Na, o užtariant DI, galima paminėti jo „viliojimo“ taktiką, kai pasirodo tik vienas priešo būrys, mes jį užpuolame, o tada netikėtai išdygsta pastiprinimas. Moralė ir pavargimas vis dar svarbūs kovoje. Be to, žymiai daugiau šansų tęsti kovą, o ne sprukti tik gavus pirmus sužeidimus, turi veteranai, o ne kovos krikštą priimantis naujokų būrys.

„Cossacks2: Battle For Europe“ turi įdomių misijų, jaučiamas jo (gal tiksliau visų „Kazokų“) potencialas, tačiau daugybė klaidų, pasenusi grafika verčia jį mesti į šalį. Tie, kam reikėjo tik šiek tiek naujovių prie turėtų „Kazokų“, gali būti laimingi. ☒

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Kažko nesižiūri... 7,0

ĮDOMUMAS Misijų įdomumas kartais prasiveržia pro klaidų skydą. 7,4

GRAFIKA Dvidešimt pirmasis amžius galų gale. 6,5

GARSAS Muzika gal ir įdomi, bet nusibosta. Įgarsinimo trūksta. 6,0

VALDYMAS „Karštieji“ klavišai labai praverčia. 7,8

IŠVADA Kaip ten sakė Lermontovas: „Didvyriai – ne jūs!“. Ar panašiai :).

GALUTINIS 7,2

CLIVE BARKER'S UNDYING

www.clivebarker.com

ŽANRAS FPS

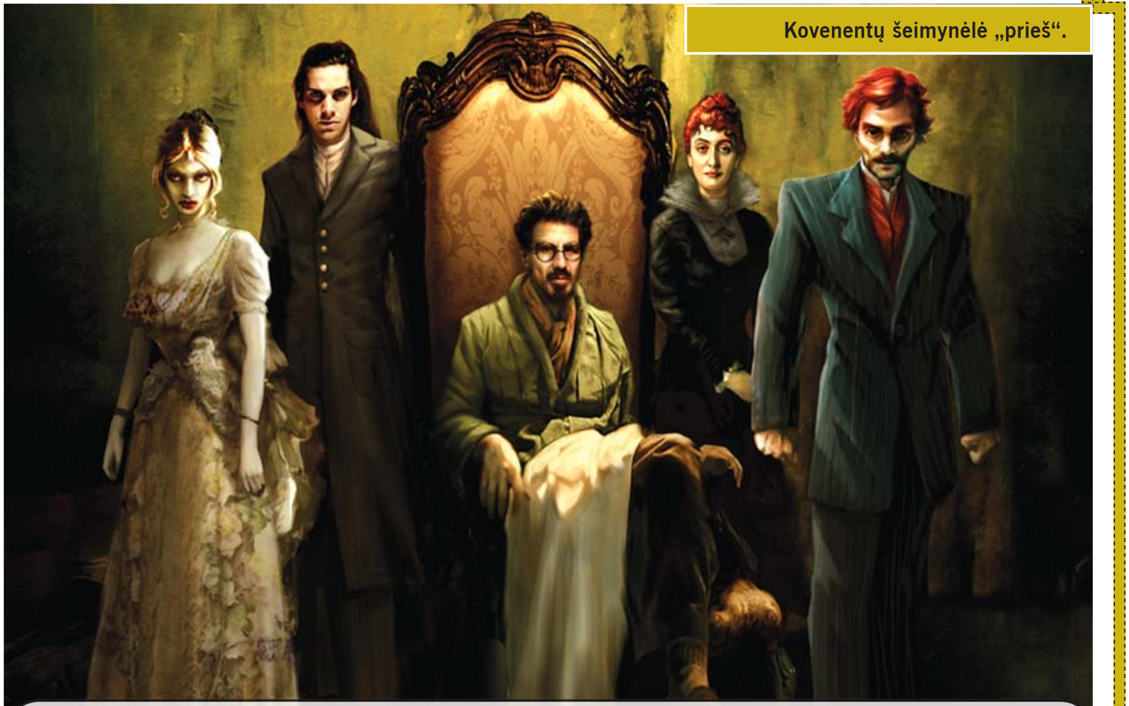
KŪRĖJAS EA LA

LEIDĖJAS Electronic Arts

DATA 2001–03–16

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
400 MHz CPU, 64 MB RAM,
16 MB Video, 90 MB HDD

INKVIZITOR



Kovenentų šeimynėlė „prieš“.

Klaivo Barkerio „Egzorcizmas“

Seni dvarai vis dar slepia paslaptis. Jie aklais langais vėpso į atvykėlius, seka jų kiekvieną žingsnį ir stengiasi kuo greičiau šiuos išvyti, kad kadais mirusių šeimininkų šmėklos galėtų vėl išlįsti iš storų sienų ir vaikščioti dulkėtais koridoriais, vėl šokti veidrodžių salėse ir regzti tokius santykius, kokių galbūt negalėjo regzti gyvųjų pasaulyje. Šmėklos nieko nepamiršta, tad per „žmogišką“ gyvenimą sukaupta pagieža vis tiek išsilaisvina kitokiu pavidalu. Kartais viskas užsimiršta kapo duobėje, kartais permatomi kūnai pasitraukia, bet tais retais atvejais pykčio užtenka prisikelti, o tada... Kažkam belieka tik melstis.

Džeremajus Kovenentas buvo vienas iš penkių Kovenentų šeimos vaikų. Su dvyniu Aronu, broliu Betanu, Ambrosu ir seserimi Elizabeta tėvo bibliotekose rado senovinę ritualų knygą. Vaikai nesitikėjo, kad knygos puslapiai galės atverti didį siaubą, bet šie vis dėlto atvėrė. Prie senovinių akmenų pradėtas ritualas atnešė prakeikimą visai Kovenentų šeimai. Vienas po kito Kovenentų vaikai ėjo iš proto ir galiausiai tragiškai nusibaigdavo, kol liko tik vienintelis apeigų dalyvis — Džeremajus. Šeima išmirė, tačiau nepasitraukė iš savo namų.

Džeremajus paseno kaustomas baimės, jį nuolat terorizavo velioniai broliai ir seserys. Džeremajus, trokšdamas kuo greičiau nutraukti košmarą ir jausdamas giltinės ašmenis po kaklu, išsiunčia laišką savo armijos laikų bičiuliui Patrikui Galovėjui, kad šis padėtų išspręsti šią tragediją, mat laiko liko nedaug.

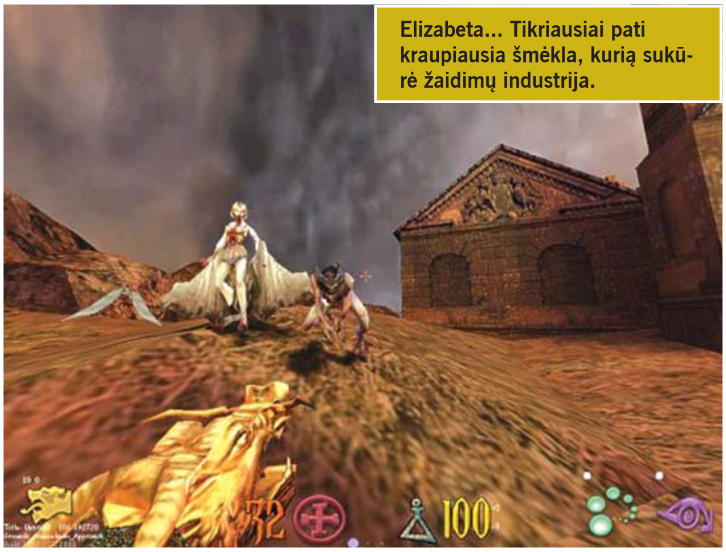
Dvaras priėmė naują atvykėlį, tarsi žinodamas, jog vieną dieną pritrūks tarnų aukų. Tačiau jis taip pat įsileido ir grėsmę, žmogų, kuris nebijo stot į kovą. Taigi ir jis, ir Tu — laikykitės! Atėjo metas pjauti tai, ką pasėjo negražios šnekos apie mirusiuosius!

Piktųjų dvasių varymas — subtilus darbas, taigi blizginimas „tomsonais“ ir teškenimasis švęstu vandeniu čia niekuo nepadės. Tikras egzorcistas žino, jog, norint sutvarkyti psichopatę šmėklą, reikia gudresnių įnagių. Kryžiai? Ne! Sidabrinės kulkos? Jau arčiau. Todėl šalia šių į krepšį dar privalu įsidėti revolverį, žeberklą ir šiek tiek šiolaikiškesnės amunicijos — Molotovo kokteilių. Tačiau pagrindas yra senoviniai artefaktai, kaip, pavyzdžiui, tibetietiškas karo pabūklas ar keltų genties dalgis. Paskui seka mistika: Gel'ziabaro akmuo ir sunkiau valdomi Fenikso kiaušiniai... Patikėkite, pastarieji tikrai ne pusryčiams gaminti... Kai esi apsiginklavęs iki dantų, pats laikas žengti į koridorių, o tada tik dar stipriau laikykitės...

Vaikščiojimas koridoriais primena ekspediciją po tamsų urvą. Aplink tamsu, kažkur pro plyšius šviečia mėnesiena, plevena baltos užuolaidos, nuo sienų nudraskyti tapetai ir paženklinti krauju. Tik ir lauki, kada puls žvėris, paskui keisti garsai, išeini į galeriją, o ten aplink kaba paveikslai, daug paveikslų ir visi kažkokie nemalonūs. Persikreipę veidai vėpso baltom akim, šeimyniniai portretai, rodos, tik ir stengiasi parodyti savo nenormalumą. Pro šalį sušlamėjęs vaiduoklis sušvilpia paspoksoti į drobes ir jose ieškot teisybės... tačiau kokios? Atsakymas tikrai giliai.

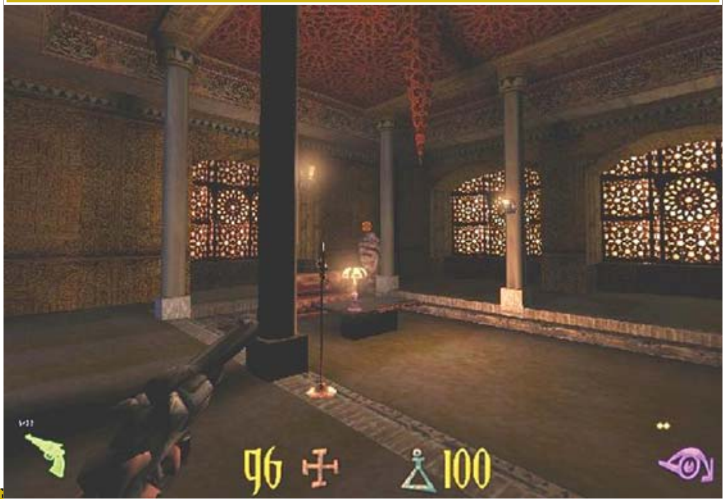
Baimė veikia įvairiomis formomis, tačiau labiausiai baugina pats dvaras ir reiškiniai, puikiai bylojantys, jog

PSICHOPAČIŲ ŠMĖKLŲ VIEN ĮPRASTAIS GINKLAIS NEPAGĄSDINSI. TENKA GRIEBTIS MAGIJOS IR ARTEFAKTŲ.

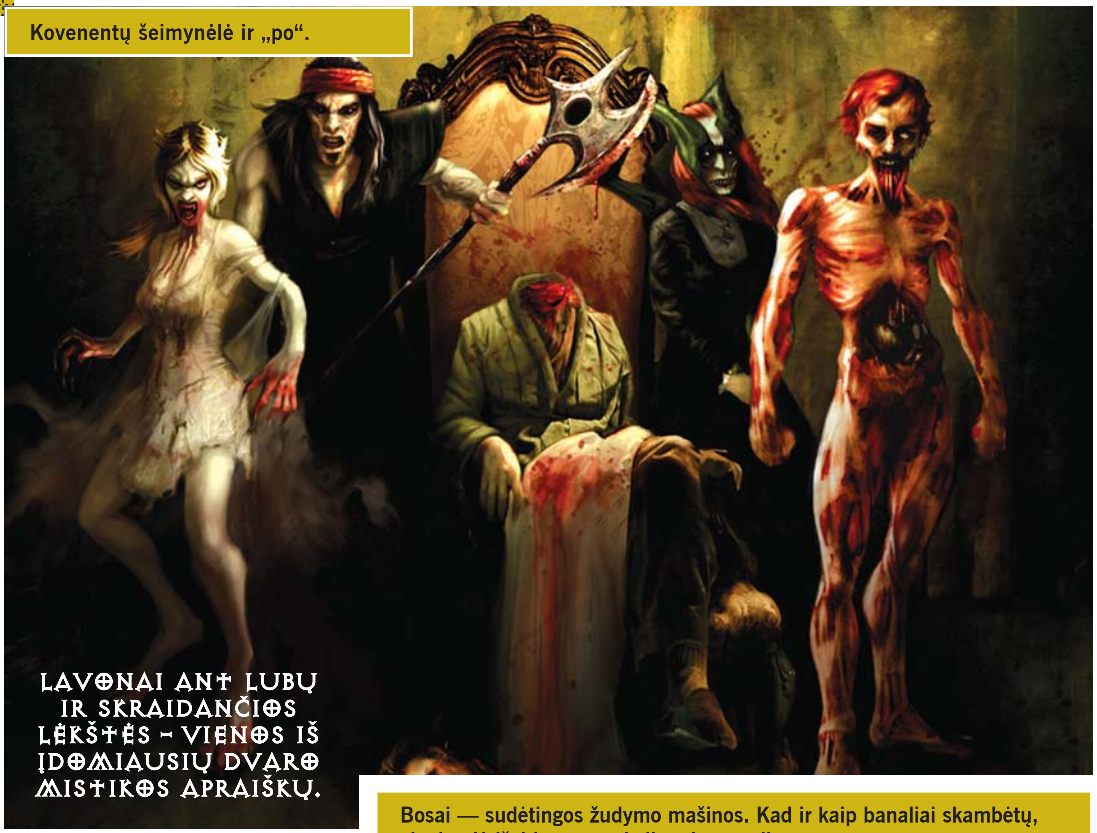


Elizabeta... Tikriausiai pati kraupiausia šmėkla, kurią sukūrė žaidimų industrija.

Slogūs dvaro vestibiuliai ir koridoriai dvokia blogiu bei jo išperomis.



Kovenentų šeimynėlė ir „po“.

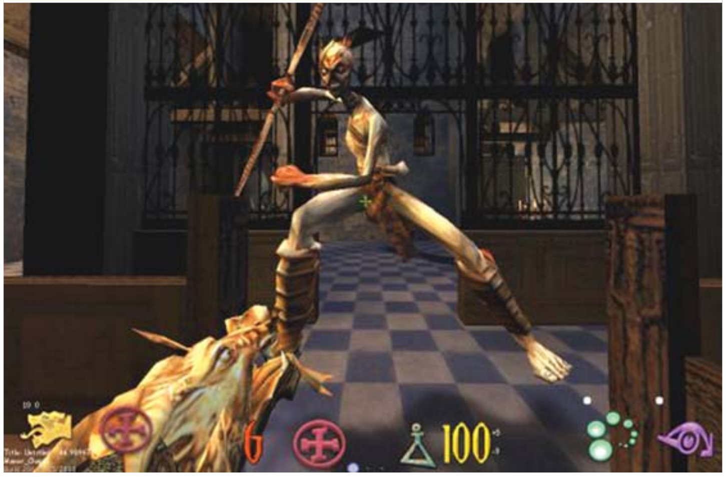


LAVONAI ANT LUBŲ IR SKRAIDANČIOS LĖKŠTĖS – VIENOS IŠ ĮDOMIAUSIŲ DVARO MISTIKOS APRAIŠKŲ.

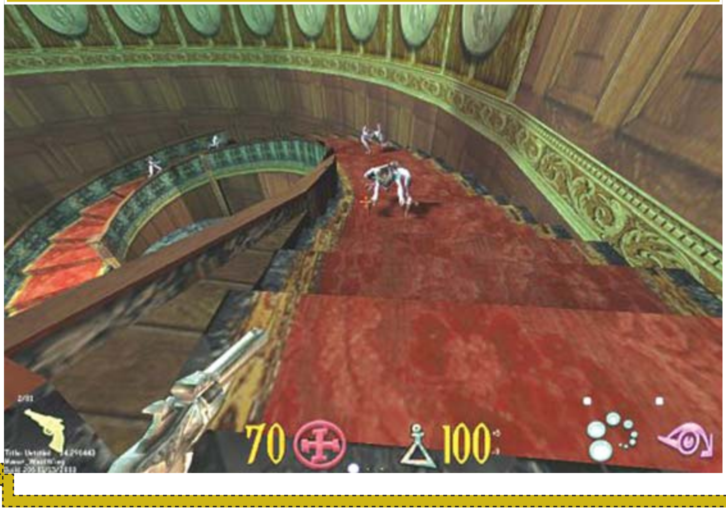
nieko gero nelauk. Ore plevenančios knygos, savaime užsidarančios durys, skraidančios porceliano lėkštės, besitaikančios šukėmis iškapoti akis. Paskui atrandi lavoną, kraujo klaną... ant lubų. Kuo toliau, tuo labiau mistika, persmelkta siaubo, gal tiksliau — siaubas, persmelktas mistikos, veržiasi iš dvaro sienų. Ilgainiui atsiveria naujos dimensijos, iš kurių ir plūsta visas šitas blogis.

Priešai, su kuriais tenka kovoti, labai įvairūs. Nuo skeletų, mažų vikrių ir baisiai įkyrių demonų iki absoliučiai nematytų monstrų bei galiausiai pačių velionių Kovenentų vaikų. Pastarieji labai stiprūs, ir, jei nepavyksta rasti jų silpnųjų vietų, praktiškai nenugalimi.

Bosai — sudėtingos žudymo mašinos. Kad ir kaip banaliai skambėtų, vienintelė išeitis yra rasti silpnąją grandį.



Gana sunku pataikyti į šiuos mažus ir greitus monstrus. Jie žaidime patampo nervus.



Taip, pleškinimo kaip patrakus čia nebus. Kiekvienas šūvis bus apgalvotas, mat šovinių dėžutės bet kur nesimėto, o ir medicinos krepšelių ne visada užtenka. Gerai pasirengus dar galima vienu šūviu į galvą užversti lavoną. Arba išpleškinti visą apkabą ir netyčia atsidurti tarp numirėlių. Kaip atsitinka tarnams, kurie šluostėmis vis bando nuvalyti blogio paliktus krešulius, bet galiausiai virsta ėdesiu šlykštiems padarams. Visi įtraukti į šį žaidimą, pasitraukti nėra kaip, kol kas nors apvalys nuodėmingąjį dvarą nuo piktųjų šmėklų ir vėl ateis rami diena.

Paskutiniai mano žodžiai bus tokie — tai yra vienas geriausių kada nors žaistų mano žaidimų. Jis idealus visomis prasmėmis: tiek DI, tiek valdymu, tiek „geimplėjumi“, tiek vizualiai ir visaip kitaip, kaip turi pasižymėti kiekvienas žaidimas, vertas papulti į klasikos sąrašą. Gal šis žaidimas nebuvo pelningas, jis neužsidėjo hito lipduko, tačiau jis yra kultinis tarp žmonių, kurie dar suvokia, jog egzorcizmą — absoliutų piktųjų dvasių likvidavimą reikia profilaktiškai kiekvienais metais atlikti ne dvaruose, o žaidimus kuriančiose kompanijose. ☒

ĮDOMŪS FAKTAI APIE „UNDYING“

- „Clive Barker‘s: Undying“ puikiai įvertino kritikai, tačiau žaidimo pardavimai buvo tragiškai maži. Kompanija „Etectronic Arts“ po tokių nuostolių nutraukė žaidimo versijos konsolėms gamybą ir atsisakė kurti daugelio žaidėjų režimo papildymą.

- Pats Klaivas Barkeris įgarsino Ambrosą, vieną iš Kovenentų šeimos vaikų.

- Žaidimo pagrindinis veikėjas turėjo būti Grafas Magnus Volframas, nepaprastai stiprus tatuiruotas žmogus, turintis antgamtinių galių. Vėliau šis personažas pasirodė tik keliuose žaidimo epizoduose.

- Daugelis žaidimo muzikinių fonų buvo surinkti iš ankstesnių „Dreamworks Interactive‘s“ žaidimų, pavyzdžiui, iš „Jurassic Park: Trespasser“.

- „Clive Barker‘s: Undying“ laimėjo tų metų „GameSpot“ apdovanojimą, pavadintą: „Geriausias žaidimas, kurio niekas nežaidė“.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Tarsi siaubo romanas, fantastika! 8,0

GRAFIKA Ne aukštumos, tačiau ir šiandien žaidimas atrodo patraukliai. 8,1

SIUŽETAS Super. 9,0

GARSAS Čia kaip japonų siaubo filmuose — siaubas įvaromas ne vaizdu, bet garsais. 9,3

VALDYMAS Standartas, o tai yra gerai. 9,0

IŠVADA Žmonės turbūt išprotėjo ir nepelnytai užmiršo šį stulbinantį žaidimą. Patikėkite — tai visai kitas lygis. Būtina išbandyti visiems, kuriems jau atsibodo „popsinės“ produkcijos kalnai.

GALUTINIS 9,5

PASAULIS, KURIAME GERA...

Audros Azerote

NPC

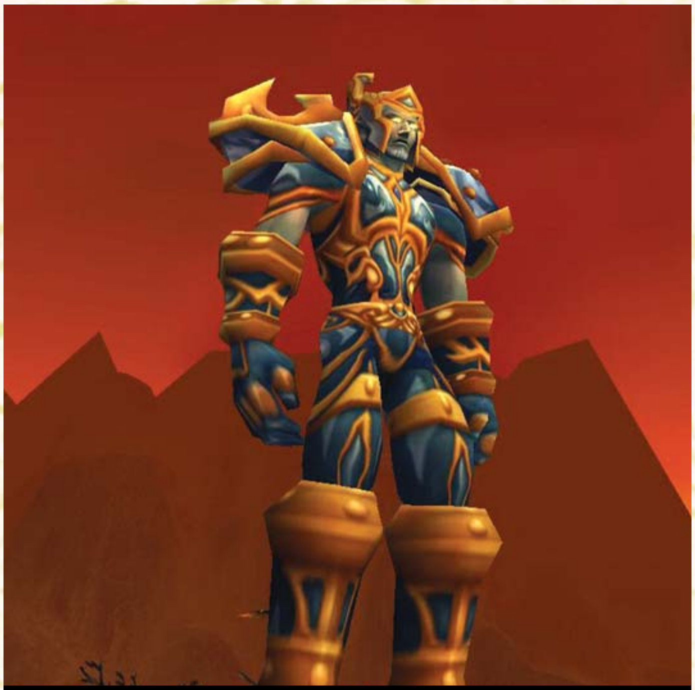
— Šalin ataugas, Elfe, — sušvokštė Tylius tuo metu, kai Šokanti lengvai kilstelėjo dvarfą, kad šis užsiropštų ant Grifono. Nežiūrint į tai, kad tiek dvaras, tiek elfė nutuokė, jog Tylius pats nieku gyvu neužsikabaros ant grifo, neūžauga nuolat urzgė sulaukęs pagalbos. Greičiausiai tik tam, kad neapsijuoktų prieš aplinkinius. Jie ruošėsi skrydžiui iš Winterspringo į Auberdino uostą, kur jau laukė laivas į Menethilą.

— Stooooooookiiit! Palaaaaaukit! — rėkė Grifono link straksinti goblinė. Tai buvo Umi, jauna šmaikšti mergina, kuriai Šokanti ir Tylius nemažai padėjo konstruoti jos neprilygstamą šedevrą, mechaninį sniego žmogų. Tylius patogiau įsitaisė Grifono balne ir ėmėsi ieškoti saugos sagčių. Jis nemėgo maudytis, tačiau aukščio bijojo dar labiau „Mes, dvarfai, esame žemės vaikai, o jaučiamės gerai tik tada, kai abiem (ar net visomis keturiomis) galūnėmis remiamės į ją" — vis kartodavo Tylius. Tuo tarpu Šokanti paliko nebaigtą tvirtinti savo ginkluotę ir nužingsniavo Umi link.

— Kas nutiko, žalioji? — pasitikdama goblinę šyptelėjo Šokanti.

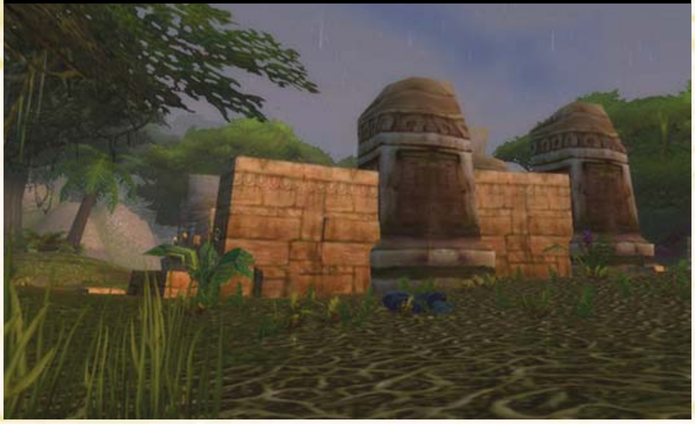
— Elfe, dvarfe, — šnopuodama ir vos vos linkteldama galvą Šokančios ir Tyliaus link. — Mano mechaninis žmogus veikia nepriekaištingai ir garsas apie jį šokiruos inžinierių gildiją. Aš.. aš... mokėjau jums atlygį... Tačiau po to suvokiau... Na, jūs... jūs... Jūs juk galingi kariūnai, o padėjote man su tokiu, atrodytų, niekniekiu. Jei to, ką padarėte jūs, imtųsi kiti, aš ligi šiolei dar neturėčiau tokios pasakiškos kokybės sniego žmonių ragų. Noriu pasakyti...Jūs sutaupėte man laiko, tad tai privalo būti įvertinta.

Tai ištarusi Umi ištiesė delną, kuriame gulėjo keletas auksinių monetų (nemaži pinigai, reikia pastebėti). Šokanti žiojosi kažką sakyti, tačiau ją nutraukė duslus bumbtelėjimas. Nuo grifono nusiritęs dvarfas itin piktu žvilgsniu dėbtelėjo į Šokančią, tada paknopstom pribėgęs prie Umi padėjo jos ranką į savąją, kita ranka uždengdamas monetas. Atrodytų, labai šiltai paėmęs goblinės rankas Tylius ėmė jas kratyti ir išpoškino:



Įdiegus 1.10 pataisą, visi norintys gali patobulinti savo pirmuosius požemių šarvų rinkinius, ir vietoj pilno superior kokybės rinkinio įsitaisytį pusiau superior pusiau epic rinkinį.

Apie artėjantį lietų visų pirma perspėja gerokai aptemes vaizdas. Negi kažkam iš jūsų atrodo kad paveiksliuke saulėtos ir margos džiunglės?



— Man ir Šokančiai, — žodį „Šokančiai" jis ištarė pabrėžtinai garsiai, — itin malonu priimti šią kuklią dovanėlę. Mes nuoširdžiai dėkojame, jei kas, rašyk laiškus.

Tuomet apsisuko ant kulnų ir, susigrūdęs monetas į kišenę, nurisnojo grifonų link. Umi šyptelėjo, dar sykį linktelėjo ir nukurnėjo miestelio link. Šokanti prisiartino prie Tyliaus, vėl strigusio tarp Grifono balno ir žemės, tada kelio smūgiu į sėdimąją pataisė jo padėtį ir įbedė į dvarfą klausiamą žvilgsnį.

— O ką? — suurzgė jis, — vėl žiojaisi pasakyti kokią elfišką nesąmonę iš serijos „Mums nereikia tavo pinigų"?. Goblinai ir jų kartelė suka biznį ir gerai „užkala", o kai suaktyvėjo Rykštės atakos, pabrango grūdai, aišku, ir samanė. Judam!

Šokanti atsiduso, grįžo prie savo Grifono, patikrino mantą laikančius diržus ir sušuko valdytojui:

Mudu į Auberdiną! Be persėdimų!

Po paskutinio straipsnio apie „World Of Warcraft" jau praėjo šiek tiek laiko, o mes jau sulaukėme dar dvejų didžiųjų pataisų. Šį kartą ir pasistengsiu trumpai apžvelgti vienos jų į žaidimą įneštas naujoves.

PATCH 1.10. AUDROS AZEROTE

Pelnytai manoma, kad reikšmingiausia šios pataisos naujiena — oro efektų atsiradimas. Iš pradžių visi tikėjomės, jog tiesiog pradės lyti, tačiau tai, ką pamatėme, pranoko visus lūkesčius. Pasakiško grožio liūtis Feralas regione bei nuo stiprių vėjų besiformuojantys vandens sūkūriai. Linksmas ir stiprus stambių lašų lietus Stranglelhorn džiunglėse prasidėjo taip netikėtai ir tikroviškai, kad pirmas dalykas, kurį padariau, tai uždariau buto langus. Tik paskui suvokiau, kad kieme lietumi net nekvepia, tiesiog „Blizzard“ meistrai puikiai padirbėjo su grafine ir garsine dalimis — lietui lyjant pasaulis pritemsta, pasigirsta lengvas griaustinis, suintensyvėja vėjas, o lietaus šniokštimas tiek artimas realiam, kad neatskirsi. Žaidime, kaip ir gyvenime, lietus nenuspėjamas (orų prognozių nėra ;)), todėl net ir šiandien yra jo nemačiusių. Taigi kiekvieną sykį į jį papuolęs apsidžiaugi… Natūraliai apsidžiaugi, kaip žmogus, metus nematęs lietaus.

Svarbiausia pataisos naujovė — oro efektai.

Antrą pagal svarbą vietą dalijasi kitos dvi naujovės. Nuo šiol kiekvienas maksimalų lygį pasiekęs žaidėjas už įvykdytas užduotis nebegaus patirties taškų (kurių jis šiaip ar taip kaupti negali), o gaus juos paverstus į auksą. Kaip tai logiškai pagrįsti, pademonstravau pasirinkęs kaip pavyzdį Umi ;). Apskritai tai išties puiki naujiena, grąžinusi pretekstą vykdyti kai kurias nykesnes užduotis. Žaidėjų patogumui taip pat pakoreguoti oro taksi maršrutai. Seniau Grifonai vykdavo tik į tam tikrus taškus ant žemėlapio, tuomet vis atsirasdavo keli ar keletas taškų, į kuriuos patekti reikdavo 2– 3 ar net daugiau persėdimų. Dabar iškart gali skristi į galinę stotelę, Grifonas persėdimo punkte netupia, o tik nuskaičiuoja mokestį ir keliauja toliau. Vadinasi, nebereikia jo sekti, kada persėsi, tad pasirinkęs skrydį iš piečiausio taško į šiauriausią gali ramiai sau išvesti šuniuką į kiemą 10 ar 15 minučių :).

Pasiekęs maksimalų lygį vietoje patirties taškų gauni atitinkamai aukso.

Nuo šiol, iš bet kurio vieno žemyno galo, į bet kurį kitą vykstame vienu „prisėdimu“.

Taukų lašelis pradėjo savo kelionę firminiu plėšraus paukščio kepsniu. Slysdamas gražiai apskrudintu paviršiumi jis neišvengiamai artėjo prie kepsnio krašto, į kurį kaip tik tuo metu susmigo pageltę dantys. Lašelis mikliai pervinguriavo nuo kepsnio ant lūpos ir, nuslydęs jos pakraščiu, užkibo ant šiurkštaus ūso plauko. Ko gero, jis mielai čia sau ir kabėtų, jei ne smuklę sudrebinęs riaugulys ir paskui jį sekęs oro gūsis, nunešęs riebaliuką niekam nežinoma kryptimi.

— Dvarfai! — suriko Šokanti,

— Dar sykį nusiriaugėk ir aš tave išspirsiu valgyt į tvartą.

— Hehe, pala, kol jis ims leisti vėjus per išeinamąją, — sukikeno prie gretimo stalo sėdintis magas.

— Visa dvarfų muzikinė kultūra yra paremta garsais, kylančiais iš skrandžio ir paliekančius kūną per vieną ar kitą išeinamąją angą, — paantrino ten pat sėdintis raganius. Greičiausiai jis demonologas, mat prie jo kojų po stalu tūnojo mažas velniūkštis. Tylius lėtai nuleido ranką prie diržo ir, pasitikrinęs kirvio padėtį, apsimetė žiovaująs:

— Uaaaaachhhh…. Dar nebezdėjau, o prie gretimo stalo jau dvokia…

Šokanti akimis nusekė Tyliaus ranką, sužaibavo akimis ir mikliai sukdamasi plėšte išplėšė kalaviją iš dėklo. Suskambo metalas, sušvilpė orą skrodžiantys ašmenys ir kalavijas akimirksniu sustojo, palietęs mago gerklę.Brūkšnys, kur kalavijas prisilietė prie odos, vos paraudo, tačiau žaizdos nebuvo. Iš savo vietos pašokęs Tylius užsimojo kirviu, tačiau taip ir sustingo… Raganius net nepajudėjo. „Po šimts, muštynių nebus…“ — dingtelėjo dvarfui. „Vardan Uterio… muštynių nebus“ — atlėgo smuklės šeimininkui, jau įsivaizdavusiam, kas liks iš jo užeigos, jei joje ims šėlti raganius, magas ir dvarfas. Dėl elfės jis pergyveno mažiausiai.

— Nesvarbu, kaip elgiasi mano bendražygis, nesvarbu, kaip aš elgiuosi su juo, — sušvokštė Šokanti, — bet joks prasmirdęs žmogus nedrįs kalbėti su juo pašaipiu tonu. Aišku? Šokanti suktelėjo riešą, kardo ašmenys šiek tiek kilstelėjo ir įpjovė mago odą…

— Ar viskas aišk…, — bandė garsiau pakartoti Šokanti, tačiau magas išnyko iš po kardo ašmenų ir atsidūrė greta raganiaus kitoje stalo pusėje. Šokanti prarado pusiausvyrą ir vengdama griuvimo kardo galą įbedė į suolą. Tik dabar pamačiusi abiejų žmonių kreivus šypsnius Šokanti juos lyg ir prisiminė…

— Broliai?.. — tyliai paklausė.

— Ajo… šizofrenikai Kraugerys ir Faustas, — paantrino Tylius, — šitam gale atsidarė nauja gydykla, ar nutiko kas rimčiau?...

— Broliai šyptelėjo.

— Vaišinkis alumi, senoli, — prabilo Faustas ir pasisuko Šokančios link, — ir aš džiaugiuos tave matydamas, Šokančioji. Mus siuntė seni pažįstami iš Ordino. Rykštė žygiuoja. Azerotui vėl reikia mūsų paslaugų.

Kraugerys tik linktelėjo ir stumtelėjo maišą Šokančios link. Šokanti pravėrė jį kardo galu. Maiše buvo juodi apsiaustai, juos puošė balta „Argent Dawn“ ordino emblema.

— Rytinės ligotos žemės? — atsiduso Šokanti.

— Taip, — abu kartu linktelėjo broliai.

1.10 pataisoje buvo ir kitų svarbių pakeitimų. Pirmiausia buvo peržvelgtas ir modifikuotas šventikų talentų medis, taip pat buvo pertvarkytas požemių sudėtingumas. Dauguma jų tapo sunkesni, tačiau kaip apdovanojimas už tai buvo pagerinta retų daiktų radimo tikimybė.

Ši pataisa atnešė ir aibes smulkesnių pakeitimų, kurių nebeminėsiu.Juos galite rasti www.wow-europe.com „patch Notes“ skiltyje.

1.10 pataisa įvedė keletą apribojimų požemiams. Nuo šios Sholomance arba Stratholme galima eiti ne didesnėmis nei penkių žmonių grupėmis.

„Creative“ Fatal1ty serija

Kibersporte, kaip ir bet kuriame kitame, būna savų garsių žaidėjų. Vienas žinomiausių yra Johnathan Wendel, vadinamas slapyvardžiu „Fatal1ty“. Legendinis žaidėjas, uždirbantis tūkstančius dolerių vien tik žaisdamas, labai populiarus ir madingas ne tik jaunimo gretose, bet ir tarp PC įrangos gamintojų. Su kompanija ABIT buvo pasirašyta sutartis, ir rinkoje pasirodė visa „užturbintojams“ skirta motininių plokščių ir vaizdo plokščių serija, kuri iki šios dienos yra etaloninė savo srityje. Tačiau tuo reikalas nesibaigė, nes estafetę perėmė kompanija „Creative Labs“, kartu su šiuo žaidimų profesionalu sukūrė specialią pelę, garso plokštę bei visiškai neseniai anonsavo ausines — ir visa tai su „Fatal1ty“ ženklu.

1. Garso plokštė „Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS“

Pasakoti apie visus šios jau kurį laiką egzistuojančios rinkoje plokštės pranašumus prasmės nėra. Verdiktas paprastas — eiliniam klausytojui jos kuriamas garsas yra daugiau nei puikus. Muzika atkuriama nuostabiai, švariai, tonai subalansuoti. Visa tai leidžia „geimeriams“ ir melomanams pilnai patenkinti savo poreikius, neperkant profesionalios garso plokštės. Džiugina ir šios plokštės komutacinės savybės: be 7.1 akustikos prijungimo galimybės, ji turi skaitmeninius optinius ir koaksialinius įėjimus ir išėjimus, taip pat mikrofoninį bei ausinių stiprintuvą. Atskirai derėtų paminėti programinę įrangą, leidžiančią persijungti tarp trijų skirtingų režimų: „žaidimai“, „pramogos“ bei „kūryba“. Keičiant režimus, keičiasi kortos funkcijos. Pirmajame režime visi procesorių resursai išnaudojami garsui EAX žaidimuose apdoroti. Antrajame — garso apdorojimui filmuose ir muzikoje. Galiausiai kūrybos režime plokštė naudoja savo resursus gaunamam signalui realiu laiku apdoroti bei specialiesiems efektams pridėti.

Tačiau pagrindinis „Fatal1ty FPS“ pranašumas yra tas, kad gerindama garso kokybę žaidimuose ji dar sugeba užtikrinti kadrų dažnio (FPS) prieaugį. Tai pasiekiama dėl to, kad centrinis PC procesorius ir atmintis yra visiškai atleidžiami nuo garso srautų apdorojimų. Visi skaičiavimai ir operacijos su garsu vyksta garso plokštės „viduje“. Tam labai padeda 64 MB papildomos X-RAM atminties, kuri didina FPS prieaugį ją palaikančiose žaidimuose iki 10 – 15%.

Kitas reikalas, kad tokių žaidimų kol kas nėra daug. Tačiau ateityje projektų, palaikančių EAX5 ir aukštos kokybės HD-garsą, kiekis sparčiai augs, todėl naujos garso plokštės pirkimo neišvengs nė vienas save gerbiantis „geimeris“. Tad jeigu norite išspausti iš savo PC našumo maksimumą bei įvertinti visą naujos „Creative“ garso plokštės potencialą, jūsų pasirinkimas vienareikšmis — „Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS“ (tai, beje, ir mūsų pasirinkimas).

2. Pelė „Creative Fatal1ty 1010“

Kompiuterinių žaidimų pasaulio čempionui nauja pelė turėtų būti dėkinga už visą eilę unikalių ir novatoriškų funkcijų, tarp kurių — individualių svorio bei skiriamosios gebos parametrų nustatymas, kai vos vien mygtuko spustelėjimu vartotojas gali persijungti tarp 400, 800 ir 1600 dpi, pastarajame režime pasiekdamas maksimalaus jautrumo. Esamą skiriamąją gebą parodo lemputė: 400 dpi — žalia spalva, 800 dpi — oranžinė ir 1600 dpi — raudona. Optinis „HD-Optix Optical Engine“ varikliukas užtikrina tikslumą, kuris yra 4 kartus didesnis už įprastos optinės pelės — esant vaizdo „užgrobimo“ greičiui 5.8 megapikseliai per sekundę bei atsaku į pagreitį iki 15G. Technologija „True Grip Technology™“ palaiko valdymą pirštų galiukais, siekiant užtikrinti dar didesnį tikslumą bei jautrumą; trys pagrindiniai mygtukai užtikrina greitesnį spustelėjimą ir reakcijos laiką. Dar vienas pelytės ypatumas — reguliuojamas svoris, kas įmanoma dėl unikalios sistemos „G-Weight“. Komplekte yra teikiami trys skirtingo svorio gramzdikliai (3.5 g, 11 g ir 26 g), kurie yra įstatomi į specialią angą pelytės vidinėje pusėje. Pagaliau 16 bitų USB 2.0 kanalas su auksuotais kontaktais bei variniu laidu užtikrina aukšto našumo susijungimą su PC. Pagrindas, pagamintas iš teflioninio lydinio „Genuine Teflon“, leidžia maksimaliai tolydžiai judėti per paviršius.

Taip pat jau yra anonsuota pažangesnė šios pelytės versija, „Creative Fatal1ty 2020“, besiskirianti tik aukštesne palaikoma skiriamąja geba — 2400 dpi.

3. Ausinės „Fatal1ty Pro Series Gaming“

Šios neseniai paskelbtos ausinės pirmiausia bus skirtos „geimeriams“. Jos turi įtaisytą mikrofoną, kuris yra aktyvuojamas pulteliu, esančio ant laido. Beje, pastarojo ilgis sudaro ištisus 2,4 m. Ausinių diafragmos diametras lygus 40 mm, nominali varža sudaro 32 Om, atkuriamų dažnių diapazonas standartinis: 20 Hz — 20 kHz. Pirmojo „geimeriams“ skirtų ausinių serijos modelio jautrumas sudaro net 112 dB, svoris —369 g. Kaina bei tiksli pasirodymo data kol kas, deja, laikomi paslaptyje.

KAS YRA TAS „FATAL1TY“?

- Profesionalus žaidėjas Nr.1 pasaulyje;
- 39 stambių turnyrų nugalėtojas (nuo 2000 metų);
- absoliutus „Doom 3“, „Call of Duty“, UT2003, „Quake“ 1, 2, & 3, „Alien vs Predator 2“, „Counter Strike“ žaidimų čempionas;
- 10 kartų pasaulio čempionas;
- 3 kartus CPL lygos „Metų žaidėjas“.

KOLONĖLĖS „CREATIVE PROGAMER G500“

Nors nauja „Creative“ kompanijos akustika ypatingai dizainu neišsiskiria, ji vistiek patraukia dėmesį įdomiu metaliniu rėmeliu, supančiu juodas metalines groteles kiekvienos kolonėlės priekinėje panelėje. G500 yra 5.1 klasės sistema, užtikrinanti gerą kainos ir kokybės santykį. Panašiai kaip ir kitos analogiškos sistemos, akustika naudoja „subwoofer'į“, kuriame sumontuota visa elektronika, o penki satelitai nesiskiria vienas nuo kito, nebent centrinio kanalo kolonėlės orientacija yra horizontali. Užrašas „GigaWorks“ nedviprasmiškai užsimena, kad prieš mus —labai galinga ir santykinai didelė sistema.

PAPRASTAS VALDYMAS IR PAJUNGIMAS

Visi kabeliai standartiškai jungiami prie „subwoofer'io“, kuris turi 4 įėjimus (3,5 mm „mini–jackai“), iš kurių trys reikalingi darbui 5.1 režimu, o dar vienas įėjimas gali būti naudojamas MP3 grotuvui arba bet kurio kito įrenginio pajungimui. Susipainioti pajungiant yra sudėtinga, nes visos jungtys naudoja spalvinį kodavimą: žalia spalva — priekiniams kanalams, juoda — galiniams, o oranžinė — „subwooferiui“ bei centriniam kanalui. Iš kolonėlių išeina penki laidai, jungiami prie „subwooferio“ per „tulpės“ tipo gnybtus.

Laidinio distancinio valdymo blokas jungiasi prie „subwooferio“ atskiru kabeliu, kurio ilgis sudaro 2 m. „Creative“ nutarė sugrįžti prie didelės reguliavimo rankenos, tačiau ji remiasi ne potenciometru, o elektronine sistema. Sutikite, bet rankena naudotis žymiai patogiau nei klavišais. Rankenos nuspaudimas leidžia pasirinkti reguliuojamą parametrą, kartu ir kanalų garsumą (centrinio, galinio ir „subwooferio“), taip pat aukštų dažnių lygį. Neblogas sprendimas, kuris derina ir naudojimo paprastumą, ir reguliavimo efektyvumą. Visus pasikeitimus vaizduoja skalė, sudaryta iš penkių šviesos diodų. Be to, distancinio valdymo pultelyje yra „Mute“ mygtukas, taip pat klavišas „Upmix“ stereo signalui 5.1 sistemoje atkurti. Ten pat įtaisytas ausinių lizdas. Jas pajungus distancinio valdymo pultas elgiasi labai protingai: jis atjungia nereikalingus kanalus (centrinį ir galinius), tuo pat metu suteikdamas galimybę reguliuoti žemus ir aukštus dažnius.

„PROGAMER G500 WIRELESS“ MODIFIKACIJA

Nuo aukščiau aprašytos akustinės sistemos „Wireless“ modifikacija skiriasi tuo, kad joje du galiniai satelitai veikia belaidžiu ryšiu. Aišku, fizikos dėsnių nepanaikinsi ir nepaneigsi, todėl maitinimas į jas tiekiamas iš nuosavo šaltinio. Be to, jie turi ir nuosavą stiprintuvą.

IŠVADA

„Creative G500“ akustika yra skirta ekonomiškiems vartotojams, todėl atlieka tik pačią būtiniausią funkciją — teikia kokybišką garsą su tikrovišku garsumo lygiu. Betgi tvarkosi puikiai. Taigi tai tikrai nebloga 5.1 sistema, užtikrinanti puikų kainos ir kokybės santykį, vienas geriausių rinkinių, kuriuos šiuo metu galima rasti rinkoje.

TECHNINĖS CHARAKTERISTIKOS

- „Subwooferio“ galia: 130 Wt;
- satelitų galia: 5 x 36 Wt;
- dažnių diapazonas: 35 Hz - 20 kHz (-10 dB);
- įėjimai: 5.1 + linijinis stereo ir ausinių lizdas valdymo pultelyje;
- satelitai: 3“ (75-mm) pilno diapazono;
- „subwooferis“: 20-cm žemų dažnių;
- satelitų išmatavimai: 116 x 163 x 125 mm (be stovo);
- „subwoofer'io“ išmatavimai: 290 x 333 x 312 mm.

MP3 GROTUVAI „CREATIVE ZEN V“ IR „V PLUS“

Menu
Music Library
Now Playing
Photos
Extras
System
Menu
Music Library
Now Playing
Photos
Videos
FM Radio
Extras
System

Kompanija „Creative“, siekdama smogti triuškinamą smūgį „obuolinio bestselerio“ (apie kurį, beje, pasakojome ankstesniame „PC Klubo“ numeryje) populiarumui, anonsavo iš karto du naujus skaitmeninius grotuvus — „ZEN V“ ir „ZEN V Plus“, besiskiriančius nuo savo pagrindinio konkurento didesniu funkcionalumu.

Modelis „Creative ZEN V“ bus prieinamas dviem variantais: su 1 ir 2 GB „flash“ atminties apimtimis. Aparatas turi spalvotą 1,5 colio OLED ekraniuką, kurio skiriamoji geba sudaro 128 x 128 pikselių, įtaisytą mikrofoną (su diktofono funkcija), integruotą ekvalaizerį su 8 pradiniais nustatymais, linijinį įėjimą ir USB 2.0 sąsają. Grotuvas palaiko failų MP3, WMA, IMA ADPCM ir WMA DRM formatais atkūrimą, taip pat skaitmeninių JPEG nuotraukų vaizdavimą.

Grotuvas palaiko muzikos prenumeratos tarnybas ir „Audible“ audio knygas, yra suderinamas su „Microsoft Outlook“ bei turi „užrašinę“ su telefonų knyga, taip pat vizitinių kortelių saugyklą. Korpusas padengtas nuo įbrėžimų apsaugančia danga.

Šio įrenginio išmatavimai sudaro 43,5 x 67,5 x 15,9 mm, esant svoriui 43,5 g, o akumuliatoriaus leidžia nepertraukiamai veikti iki 15 valandų.

Pažangesnis modelis „Creative ZEN V Plus“ bus leidžiamas 1–, 2– ir 4– GB versijomis, kurios skirsis įtaisytu FM tiuneriu, taip pat galimybe atkurti nedidelės apimties vaizdo klipus. Pagal visus kitus rodiklius jis niekuo nesiskirs nuo aukščiau aprašyto aparačiuko.

Rinkoje pasirodžius naujiems grotuvams, atsiras ir papildomų aksesuarų: juodi ir balti elastiniai raiščiai ant riešo (sporto užsiėmimams), spalvingi silikoniniai dėklai, uždari apsauginiai dėklai, taip pat laidiniai distancinio valdymo pultai bei maitinimo blokai. Numatyta išleisti ir specialią akustinę sistemą.

THE WORL
FATAL1TY
Every Game
Sound Blaster
24-bit

MSI MOTININĖS PLOKŠTĖS „INTEL“ PROCESORIAMS

MSI
P965
Core 2 Duo

Praėjusiame numeryje pristatėme MSI motinines plokštes, skirtas naujai AMD procesorių jungčiai AM2, o dabar trumpai apie naujus kompanijos motininių plokščių modelius Intel procesoriams. Įrenginių pagrindą sudaro sisteminės logikos „P965 Express“ rinkiniai, pirmą kartą pademonstruoti elektroninės produkcijos parodoje „Computex 2006“. Dvi plokštės — „P965 Platinum“ (MS-7238) ir „P965 Neo“ (MS – 7235) yra skirtos darbui su „Intel“ kompanijos procesoriais, tarp jų ir naujaisiais „Core 2 Duo“.

Plokštės laikomos šiuolaikiškų aukšto našumo namų PC pagrindu, nes palaiko DDR2– 800/667/533 MHz atmintį, 1066 MHz sisteminę magistralę ir „Fast Memory Access“, QST bei kitas šiuolaikiškas technologijas. Kokybiškesniam ir stabilesniam sistemos darbui užtikrinti bei garso kokybei pagerinti kūrėjai optimizavo darbo elementų ir puslaidininkių išdėstymą spausdintinėje plokštėje; „P965 Platinum“ plokštės taps pirmosiomis rinkoje, palaikančiomis „Dual CoreCell“ technologiją.

Pagrindinės „MSI P965 Platinum” charakteristikos:
„Intel P965 Express“ lusto pagrindu;
procesorių su „LGA775 Intel Core 2“ jungtimi palaikymas;
1066/800/533 MHz sisteminės magistralės palaikymas;
DDR2-800/667/533 MHz dvikanalės atminties palaikymas;
dvi jungtys PCI Express x16 bei dvi PCI Express x1;
6+1 SATA2 3Gb/s, „Matrix RAID“ jungčių palaikymas;
7.1-kanalinio „HD Audio“ garso palaikymas;
„Gigabit“ LAN tinklas;
dvi PCI v2.3 jungtys, tame tarpe ir komunikacinė;
įdiegta „Dual CoreCell“ technologija.

Pagrindinės MSI P965 Neo charakteristikos:
„Intel P965 Express“ lusto pagrindu;
procesorių su „LGA775 Intel Core 2“ jungtimi palaikymas;
1066/800/533 MHz sisteminės magistralės palaikymas;
DDR2-800/667/533 MHz dvikanalės atminties palaikymas;
viena jungtis PCI Express x16 bei dvi PCI Express x1;
4+1 SATA2 3Gb/s jungčių palaikymas;
7.1-kanalinio „HD Audio“ garso palaikymas;
„Gigabit“ LAN tinklas;
trys PCI v2.3 jungtys, tame tarpe ir komunikacinė.

NAUJAS MSI MP3 GROTUVAS

Kai daugelis MP3 rinkos analitikų skuba reziumuoti, jog iPodas atrėmė visus pasikėsinimus į jo sostą, MSI palaukė, kol kiti iPodo konkurentai jį nuvargins, ir dabar griebiasi mirtino ginklo. Ginklo markė — P610. Tai ne tik MP3 grotuvas, bet ir vaizdo laikmenų leistuvas. Spalvotas 1,8 colio įstrižainės 128 x 160 LCD ekranas skirtas ne tik sužinoti informaciją apie grojančią dainą — M-Jpeg ir nuotraukos čia taip pat atkuriamos. Diktofono kokybė labai padori, o papildoma teksto peržiūrėjimo funkcija leidžia keliaujant skaityti el. knygas. Pridėkime įkraunamą ličio jonų bateriją, kuri veikia iki 14 val. klausantis muzikos ir iki 4 val. žiūrint nuotraukas, ir turėsime labai rimtą iPodo konkurentą.

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
Sleek Look, High Capacity
MP3
P610
MEGA PLAYER SERIES
Music
9:00am

ACME MP3 GROTUVŲ TRIJULĖ

DIGITAL MP3 PLAYER
MP3 PLAYER DVR
acme

Jeigu iki šiol į nešiojamų MP3 grotuvų lentyną parduotuvėje stengeisi net nežiūrėti, kad nesusinervintum — nori, bet negali, nes jie brangiai kainuoja, — tai dabar Acme Tau leidžia mėgautis nešiojama muzika visur, kur tik būsi. A218 modelis supranta MP3 ir WMA formato dainas, jo duomenų laikmenoje telpa iki 256 MB informacijos. Diktofonas, 6 ekvalaizeriai, dainų tekstų suderinamumas ir mėlyno galinio apšvietimo LCD ekranas sukuria tikrą harmoniją.

Antraoji naujiena Acme MP3 grotuvų linijoje pavadinta A223 vardu. Dvigubai didesnė talpa (512 MB), FM radijas, diktofonas ir net 7 ekvalaizeriai. Toks pat puikus LCD ekranas ir ne ką prastesnis suderinamumas su bet kokiu kompiuteriu.

Ir paskutinis, tačiau tikrai ne prasčiausias — atvirkščiai, mūsų nuomone, šis modelis — pats geriausias iš šio trejeto. A298 modelio vidinėje atmintyje telpa 512 MB dainų, be to, talpą galima padidinti iki neriboto kiekio (naudojant micro MMC atminties korteles). 2 ausinių lizdai muzikos vienu metu leidžia klausytis dviem žmonėms — labai romantiškas Acme žingsnis. Diktofonas, FM radijas su įrašymu, 7 ekvalaizeriai, OLED ekranas (geltonas arba žalias), įkraunama baterija ir visų mylimi MP3 bei WMA formatai.

Dėmesio!

Tęsiame vasaros konkursą!

KONKURSAS

FIFA WORLD CUP
GERMANY
2006

© 2002 FIFA TM

Atsakyk į 5 klausimus. Iš teisingų atsakymų raidelių sudėliok žodį. Įrašyk jį į kuponą ir siųsk mums paštu arba SMS 1656 įrašęs PCK.

Laimėk „AverMedia“ kompiuterinį TV tiunerį su FM radiju AverTV Go 007 FM Plius.

Žiūrėk televizijos transliacijas savo PC!

KLAUSIMAI:

1. Pirmoji viešai paskelbta TV transliacija 1927 metais surengta:
D — JAV
E — Anglijoje
F — Prancūzijoje

2. Pirmąjį spalvotą televizorių 1940 metais išrado:
M — vokietis
L — meksikietis
N — italas

3. 2006 metais Pasaulio futbolo čempionato finalinės varžybos įvyko:
P — Liepos 8– ąją dieną
O — Liepos 9 – ąją dieną
Q — Liepos 7– ąją dieną

4. „AverMedia“ štabas yra:
R — Taivane
S — Malaizijoje
T — Singapūre

5. Ką atlieka „Avermedia“ tiuneriuose „time shift“ funkcija?
U — Prasuka transliuojamą vaizdą į priekį.
V — Atsuka vaizdą atgal.
W — Įrašo transliuojamą vaizdą į kietąjį diską, kad vėliau galėtumėte peržiūrėti.

AVerMedia
Digital Multimedia
AVerMedia

© 1974 FIFA TM
FIFA
WORLD CUP

Praėjusio numerio nugalėtojas Aurimas Dulskis iš Utenos dėl prizo atsiėmimo prašome paskambinti į redakciją tel.: (37) 763 203.

* Atsakymus į šiuos klausimus galima rasti pasiknaisiojus po interneto svetaines www.aver.com ir www.wikipedia.org ar www.faqfarm.com. Na, ir žiūrint futbolo čempionato transliacijas per LTV ;).

Populiarių daugialypės terpės grotuvų apžvalga

Daugialypės terpės (arba „multimedia") grotuvas — viena būtiniausių kiekvieno kompiuterio programų. Net jeigu jūs niekada nesiklausote muzikos ir nežiūrite filmų, būtinybė turėti grotuvą vis vien gali iškilti. Tarkim tam, kad pasižiūrėtumėte mokamąją prezentaciją arba kokios siūlomos prekės demonstracinį klipuką. Ir nors pažiūrėti vaizdo klipą galima ir standartiniu „Windows Media Player“, tačiau egzistuoja didžiulis kitų grotuvų pasirinkimas, kurie yra greitesni, patogesni, turi daugiau funkcijų — vienu žodžiu, pranašesni. Populiariausius jų mes šiandien ir apžvelgsime.

ZOOM PLAYER WMV PROFESSIONAL 4.51

Iš kur parsisiųsti:
www.inmatrix.com/files/zoomplayer_download.shtml

Pilnos versijos kaina:
Zoom Player Professional — 75 Lt.
Zoom Player WMV Professional — 97 Lt.

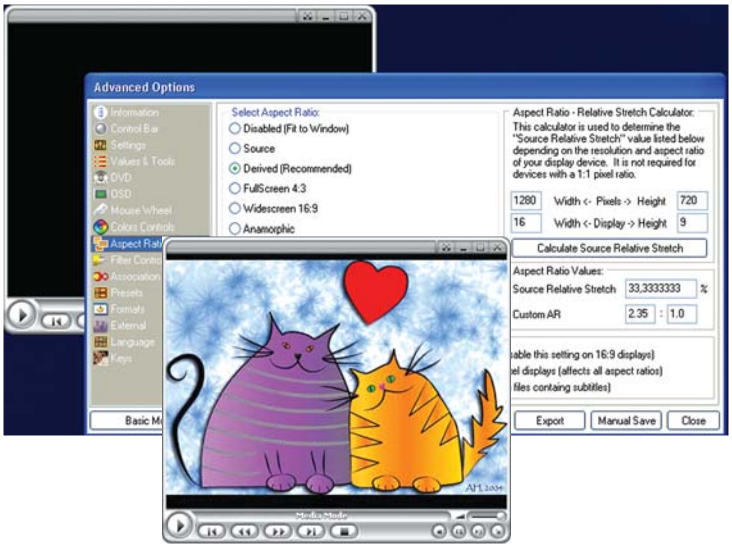
Kaip ir daugelis kitų grotuvų, „Zoom Player“ turi ir nemokamą, ir komercinę versijas. Vienas pagrindinių pirmosios trukumų – ji negali atkurti DVD diskų. Jeigu įvertinsime faktą, kad DVD filmai vis labiau populiarėja, šis trukumas atrodo labai žymus. Komercines versijas „Zoom Player“ turi net dvi — „Zoom Player Professional“ ir „Zoom Player WMV Professional“. Antroji turi papildomą galimybę atkurti nuo kopijavimo apsaugotus licencijuotus WMV failus („Windows Media Video Digital Rights Management“).

„Zoom Player“ siūlo daugelio formatų palaikymą, tarp kurių yra ir paplitusių, ir ganėtinai egzotiškų. Paleidžiant jį pirmą kartą grotuvas automatiškai analizuoja jūsų sistemoje įdiegtus kodekus ir išveda tų formatų sąrašą, kuriems yra numatytas palaikymas, tačiau šie gali veikti kompiuteryje nekorektiškai dėl reikalingų komponenčių stokos. Jeigu planuojate dirbti su sąraše pateiktais formatais, galite paspausti reikiamą pavadinimą — tuomet atsidarys „Zoom Player“ gamintojo interneto svetainė, kur rasite to formato aprašymą bei nuorodą. Labai patogu.

Grotuvo vartotojo sąsaja labai paprasta. Klausimų, kur yra viena ar kita funkcija, praktiškai nekyla. Valdyti atkūrimą galima naudojantis „hot keys“ mygtukais grotuvo lange arba kontekstiniu meniu, kuris atsiranda spustelėjus dešinįjį pelytės klavišą.

Jeigu dirbate su vaizdu, filmą stebėti galima nedideliame langelyje arba pilno ekrano režime. Jeigu klausotės muzikos, grotuvą galima sumažinti iki siauros juostelės, kuri praktiškai neužima jokios vietos ekrane.

Derinimų langas taip pat gerai organizuotas: yra nuorodos DVD parametrams nustatyti, „hot keys“ mygtukų sąrašui sudaryti, suderinamų formatų sąrašui koreguoti ir t.t. Yra ir galimybė pakeisti vartotojo sąsajos kalbą, kurios modulis yra atsiunčiamas iš kūrėjų svetainės. Deja, lietuvių kalbos ten kol kas nėra, belieka arba palikti pradinę — anglų, arba atsisiusti rusų kalbos modulį. Tiems, kas pripratę visiškai kontroliuoti situaciją, yra numatytas papildomų derinimų „Advanced“ režimas. Jame galime nustatyti vaizdo filtrų parametrus, kraštinių santykį, spalvų parametrus, taip pat įvairių komandų atlikimą pelyte.


Advanced Options

Select Aspect Ratio:
○ Disabled (Fit to Window)
○ Source
● Derived (Recommended)
○ FullScreen 4:3
○ Widescreen 16:9
○ Anamorphic

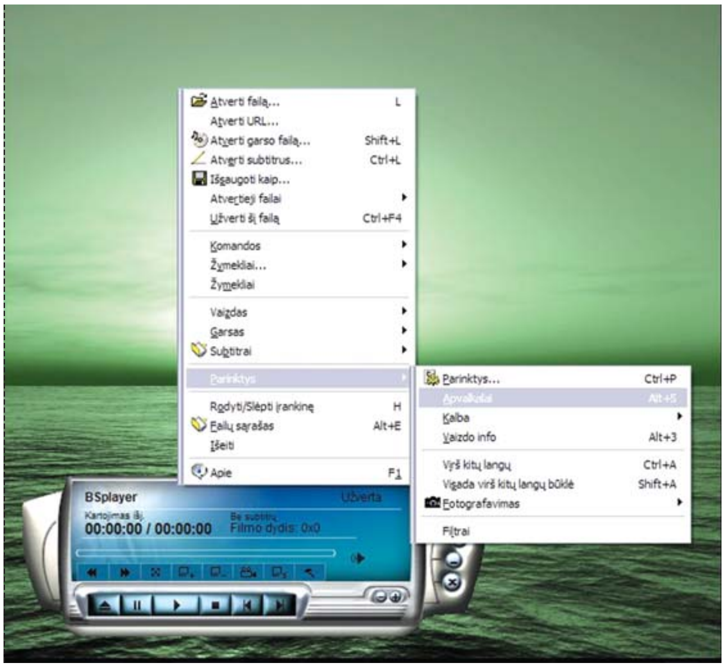
Aspect Ratio - Relative Stretch Calculator:
This calculator is used to determine the "Source Relative Stretch" value listed below depending on the resolution and aspect ratio of your display device. It is not required for devices with a 1:1 pixel ratio.

1280 Width <- Pixels -> Height 720
16 Width <- Display -> Height 9

Aspect Ratio Values:
Source Relative Stretch 33,3333333 %
Custom AR 2.35 : 1.0

able this setting on 16:9 displays)
el displays (affects all aspect ratios)
files containg subtitles)

Information
Control Bar
Settings
Values & Tools
DVD
OSD
Mouse Wheel
Colors Controls
Aspect Rati
Filter Contro
Association
Presets
Formats
External
Language
Keys
Basic M
Calculate Source Relative Stretch
Export
Manual Save
Close
Media Mode
AH 2004


Atverti failą... L
Atverti URL...
Atverti garso failą... Shift+L
Atverti subtitrus... Ctrl+L
Išsaugoti kaip...
Atvertieji failai
Užverti šį failą Ctrl+F4
Komandos
Žymekliai...
Žymekliai
Vaizdas
Garsas
Subtitrai
Parinktys
Rodyti/Slėpti įrankinę H
Failų sąrašas Alt+E
Išeiti
Apie F1
Parinktys... Ctrl+P
Apvalkalai Alt+5
Kalba
Vaizdo info Alt+3
Virš kitų langų Ctrl+A
Visada virš kitų langų būklė Shift+A
Fotografavimas
Filtrai
BSplayer
Užverta
Kartojimas išj.
00:00:00 / 00:00:00
Be subtitrų
Filmo dydis: 0x0

BSPLAYER PRO 2.1

Iš kur parsisiųsti:
www.bsplayer.org/en/bs.player/download/

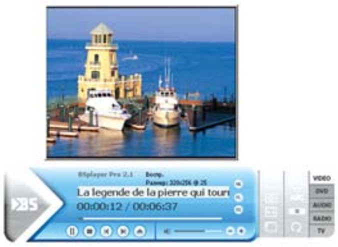
Pilnos versijos kaina:
BSPlayer Pro 2.1 — 103 Lt.

Ne per seniausiai kalbėta apie tai, kad nemokama „BSPlayer“ versija praktiškai niekuo nenusileidžia komerciniams grotuvams, todėl puikiai tinka daugeliui vartotojų. Tačiau visai neseniai kartu su šia programa buvo pradėta tiekti reklaminį modulį, kuris nuolat užkrauna ne tik kompiuterį, bet ir tinklo kanalą, nes pats susijungia su interneto svetainėmis, gauna įvairiausių prekių nuorodas ir išveda jas į ekraną. Jeigu šis reklaminis modulis neįdiegtas arba veikia nekorektiškai, „BSPlayer“ tiesiog atsisako dirbti. Būtent todėl mes jokiais būdais nerekomenduotume nemokamos „BSPlayer“ versijos ir patariame atidžiau pažvelgti į komercinę. Čia nėra įkyrios reklamos, ši versija turi galimybę atkurti DVD, subtitrų redaktorių, palaiko įvairiausius vaizdo įrašymo („grab“) įrenginius. „BSPlayer Pro“ leidžia įrašyti vaizdą iš TV tiunerio ir išsaugoti jį atitinkamo formato byloje.

Kiekviena nauja „BSPlayer“ versija skiriasi nauju naudojamu „skinu“. Tai galioja ir visai neseniai pasirodžiusiai jo versijai — 2.1. Išvaizda dabar dangiškai žydros spalvos, keičia komandų rinkinį priklausomai nuo to, kuris režimas aktyvuotas. Tarkime, jeigu žiūrite vaizdo failą, galima įjungti arba išjungti subtitrus, persijungti į pilnaekranį režimą, pakeisti kraštinių santykį, iškviesti vaizdo parametrų derinimų langą, įjungti arba išjungti kartojimo režimą ir t.t. Persijungiant į DVD režimą, šių mygtukų komandos keičiamos kitomis — epizodų meniu bei subtitrams iškviesti, kalbai pasirinkti ir t.t. Iš viso programa turi 5 režimus — „Video“, „Audio“, DVD, TV ir radijas.

Viena įdomesnių „BSPlayer Pro“ funkcijų, kuri atsirado visiškai neseniai — daugialypės terpės medžiagos biblioteka. Ji veikia praktiškai lygiai taip pat, kaip ir standartiniame „Windows Media Player“. Paleidus pirmą kartą, siūloma atlikti daugialypės terpės failų paiešką visame kompiuteryje. Skenavimas įvyksta greitai, jį baigusi programa rūšiuoja rastus failus pagal kategorijas. Be įprastinių „Audio“ ir „Video“ skyrių, čia pat yra madingas „Podcast“. Meniu kairėje bibliotekos pusėje leidžia nesudėtingai sukurti atkūrimo sąrašus („playlist“), tiesiog pelyte pertempiant į juos bylas.

Vienas didžiausių programos privalumų — galimybė nustatyti vartotojo sąsajas lietuvių kalba.



CRYSTAL PLAYER PRO 1.97

Iš kur parsisiųsti:
www.crystalplayer.com/download

Pilnos versijos kaina:
Crystal Player Pro 1.97 — 54 Lt.

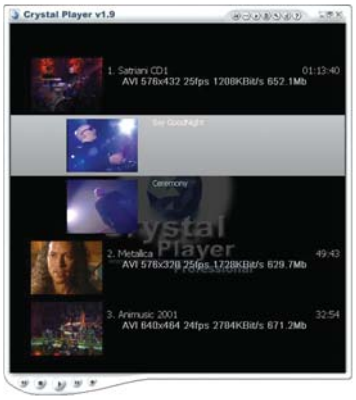
„Crystal Player“ pirmiausia patraukia dėmesį plačiomis vaizdo apdorojimo galimybėmis. Programa gali, pavyzdžiui, taikyti įvairius išlyginimo algoritmus žemos skiriamosios gebos byloms („supersampling“), gerinti dinamiškų scenų kokybę didindama kadrų skaičių („multisampling“), pašalinti „kvadratus“ iš prastos kokybės vaizdo, taikyti poapdorojimą, priartinti ir nutolinti vaizdą ir t.t. Tačiau visas šias galimybes suteikia tik mokama grotuvo versija — „Crystal Player Pro“.

Na, nemokama versija atneša didelių abejonių. Esmė ta, kad per „Crystal Player“ paleistos bylos atrodė žymiai prasčiau ne tik už „Pro“ versiją, bet ir už kitus grotuvus. Peršasi mintis, kad kūrėjai tyčia pablogino vaizdo atkūrimo kokybę, siekdami paryškinti skirtumą tarp nemokamos ir mokamos versijų. Bet kuriuo atveju čia esame priversti konstatuoti, kad nemokama versija yra niekam tikusi.

„Crystal Player Pro“ pralaimi konkurentams tuo, kad nemoka atkurti DVD. Artimiausioje ateityje kūrėjai žada naują programą „Crystal DVD“, kurioje ši funkcija bus, tačiau šiuo metu jos nėra. Betgi jei DVD jums nerūpi, patariame atkreipti dėmesį į šią programą. Platus derinimų rinkinys leis pastebimai pagerinti filmo kokybę, programa yra greita, kompaktiška ir patogi. Visi valdymo elementai prieinami viršutinėje vartotojo sąsajos dalyje, todėl jokių papildomų langų su opcijomis atidarinėti nereikia.

Įdomiai realizuotas atkūrimo sąrašas — vietoj to, kad pateiktų jame esančias bylas atskirame lange, kaip būna dažniausiai, „Crystal Player“ vaizduoja pavadinimus, išankstinės peržiūros vaizdelius bei informaciją apie bylas tiesiog pagrindiniame lange.

Tarp daugelio šio grotuvo funkcijų ypač smagios pasirodė dvi. Pirmoji — tai „Boss Key“ mygtukų kombinacija, skirta tam, kad greitai uždarytumėte grotuvą, kai į patalpą užeina bosas :). Svarbiausia bus laiku susigaudyti ir spėti paspausti „Ctr +Shift +Backspace“ mygtukus. Dar viena galimybė — „Apsauga nuo žmonos“. Ją įjungus grotuvas nustoja įsiminti paskutinius atkurtus failus ir tuo pačiu neleidžia žmonai kontroliuoti, kokius filmus žiūrite, kai jos nėra namie :).



1. Satriani CD1 01:13:40
AVI 576x432 25fps 1208KBit/s 652.1Mb

Say Goodnight

Ceremony

2. Metalica 49:43
AVI 576x328 25fps 1728KBit/s 629.7Mb

3. Animusic 2001 32:54
AVI 640x484 24fps 2784KBit/s 671.2Mb

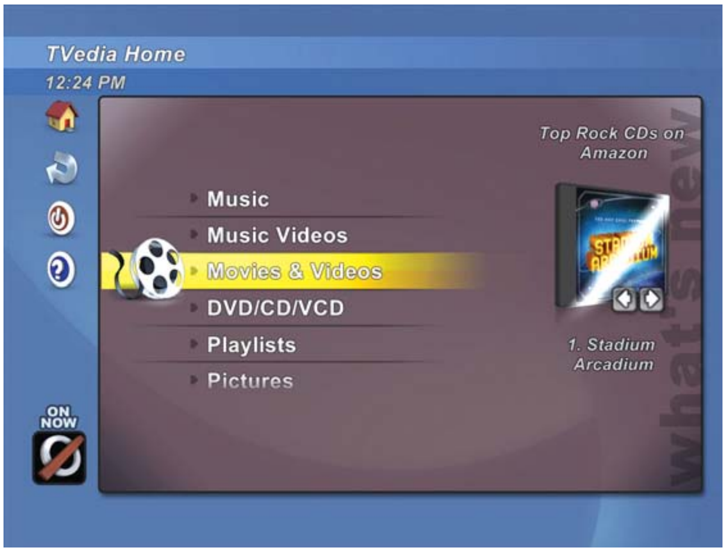
Crystal Player v1.97

TVEDIA 4.0

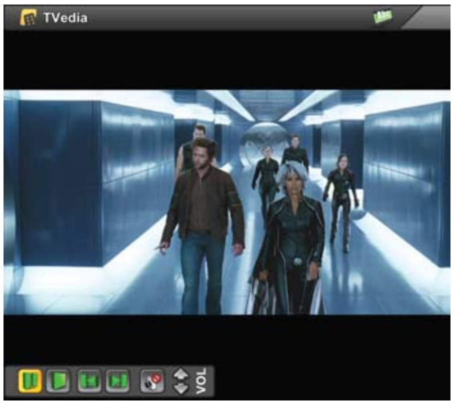
Iš kur parsisiųsti:
www.8dim.com/download/

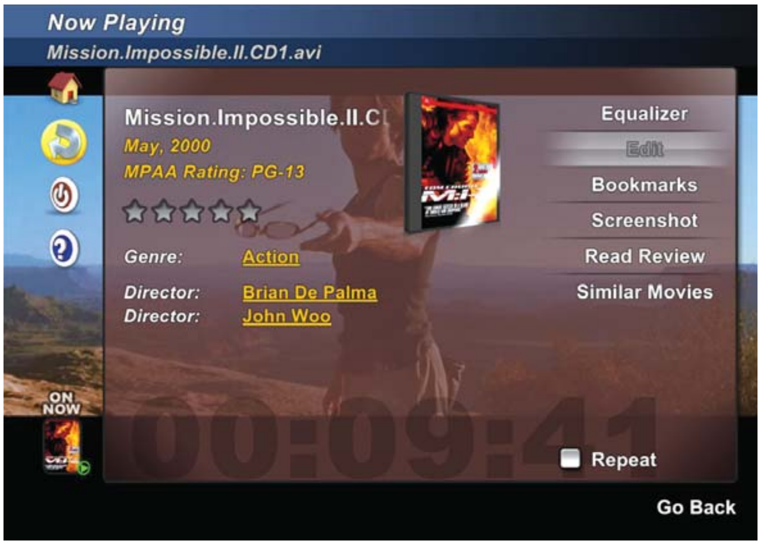
Pilnos versijos kaina:
TVEdia 4.0 — 94 Lt.

„TVEdia“ nuo aukščiau apžvelgtų grotuvų skiriasi tiek išore, tiek ir funkcijomis. Kartu su galimybe žiūrėti vaizdo bylas bei DVD, taip pat klausytis garso įrašų, ši programa teikia priėjimą prie pačių populiariausių nuotraukų ir vaizdo klipų peržiūros interneto tarnybų. Taigi jeigu turite prisijungimą prie interneto, „TVEdia“ suteikia galimybę žiūrėti vaizdo klipus populiariose svetainėse „GoogleVideo“, „Grouper“, „YouTube“, spoksoti į nuotraukas per „Flickr“ tarnybą, taip pat klausytis internetinio radijo. Visa tai leidžia atlikti programos vartotojo sąsaja. Pasirinkus reikiamą tarnybą, galima atlikti bylų pagal raktinius žodžius paiešką arba užsukti į pačių populiariausių skyrelį. Po to programa „pakraus“ bylų pavadinimus, išankstinės peržiūros ženkliukus bei aprašymus.



Kadangi internete yra pilna bylų, kurių peržiūra nerekomenduojama vaikams iki 16 metų, „TVEdia“ turi kelias funkcijas, apribojančias tokių bylų pakrovimą. Pavyzdžiui, galima nustatyti filmų ir TV laidų peržiūros apribojimą pagal jų reitingą, taip pat uždrausti programos opcijų derinimą ir bylų šalinimą. Pastaroji opcija ypač pravers tiems tėvams, kurie norės sužinoti, kokius failus žiūrėjo vaikai, kol jų nebuvo namie.





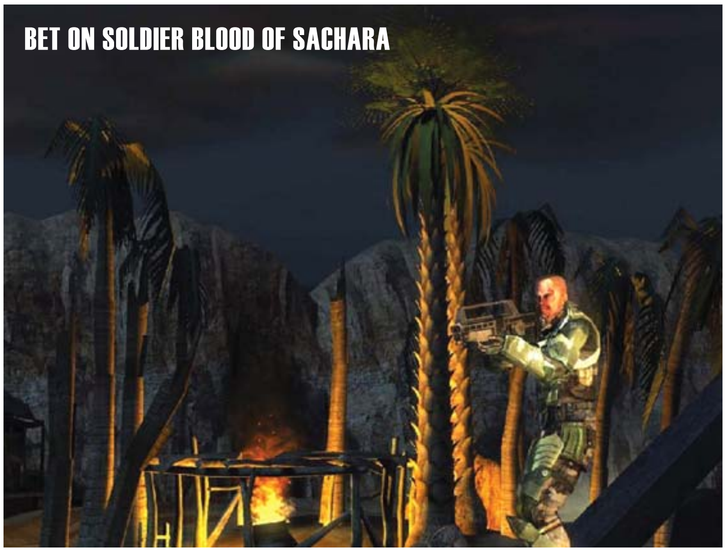
IŠVADOS

Nepaisant to, kad per pastaruosius keletą metų nuolat atsiranda daugiau nemokamų programų, daugialypės terpės grotuvų kūrėjai neskuba daryti savo produktų, kurie būtų prieinami visiems. Kaip parodo pavyzdys su nemokama „BS Player“ versija, vyksta kaip tik atvirkštinis procesas — siekiant pelno stengiamasi priversti vartotojus pereiti į mokamas versijas. Iš visų apžvelgtų grotuvų nemokamam naudojimui galima patarti tik „Zoom Player“, kurio vienintelis trūkumas yra negebėjimas atkurti DVD.

Tuo tarpu komercinių versijų pasirinkimas yra ganėtinai platus. „BS Player Pro“ gali suviloti savo bibliotekos ir vaizdo įrašymo galimybėmis, „Crystal Player Pro“ — pažangiomis vaizdo kokybės derinimo galimybėmis, o „TVEdia“ — patogiu priėjimu prie „online“ saugomų foto ir video bylų archyvų.

Ar bus nauja „Worms“ dalis? Ar žaidimas „B.O.S.“ išleistas seniai? Kaip šis žaidimas įvertintas?
Aleksandras, Prienai

Kol kas naujausias „Worms“ žaidimas „Open Warfare“ pasirodė tik nešiojamose konsolėse PSP ir DS. Apie PC planus nieko negirdėti. Dėl antrojo žaidimo pavadinimo, tai nelabai aišku, ko klausiate. Stenkitės parašyti pilnus pavadinimus, iš sutrumpinimo kartais nėra suprantama, ką turite omenyje. Dabar galima spėti, kad klausiate apie „Bet on Soldier“. Jei taip, tai pirmasis žaidimas „Blood Sport“ išleistas praėjusį rudenį, o antrasis — „Blood of Sachara“ — birželio mėnesį. Žaidimai vertinami gana prastai, pirmojo vidurkis sukosi apie 60%. Jei klausiate ne apie šį žaidimą — parašykite tiksliau dar kartą :).


BET ON SOLDIER BLOOD OF SACHARA

Ar žaidimai „Pariah“ ir „PsychoToxic“ jau seniai išleisti? Kur galima juos nusipirkti?
Aleksandras, Prienai

Taip, žaidimai išleisti senokai. Reikia ieškoti „Akelotės“ platinamų žaidimų vietose, paprastai jie būna stambiuosiuose prekybos centruose.

Kokį PC patartumėte pirkti iki 2700Lt (be monitoriaus), skirtą žaidimams?
Simas, Kėdainiai

Labai sunkus klausimas. Bendrais bruožais, tai už tokią sumą išeitų jau gana stipri sistema. Kadangi kompiuteris bus skirtas žaidimams, pirmiausia reikia apsispręsti dėl vaizdo plokštės, mat šios kaina gali svyruoti nuo mažos iki labai didelės. Pačių galingiausių nerekomenduojame, neliktų lėšų likusioms dalims. Kaip jau ne kartą minėjome, optimaliausios yra naujausios kartos vidutinio lygio plokštės: „GeForce 7600“ (GT arba GS, pastaroji kiek pigesnė ir silpnesnė) arba „ATI X1600“. Tuomet jau reikėtų atitinkamos motininės plokštės su „PCI Express“ jungtimi ir su ja suderinamo procesoriaus (į sumą turėtų tilpti naujas 64 bitų AMD arba „Intel“ dviejų šerdžių procesorius), taip pat jau reikia 1 GB RAM. Na, o kitkas, tai jau likučiai, galima derinti pagal kainas ir pagal poreikius. Svarbiausius komponentus paminėjome, jų sąskaita (ypač motininės plokštės) taupyti nepatartume.

Ar „Oblivion“ žaidime įmanoma sulėtinti dialogus, nes nieko nespėju perskaityti?
Ernestas, Joniškis

Apie tokią funkciją negirdėjome.

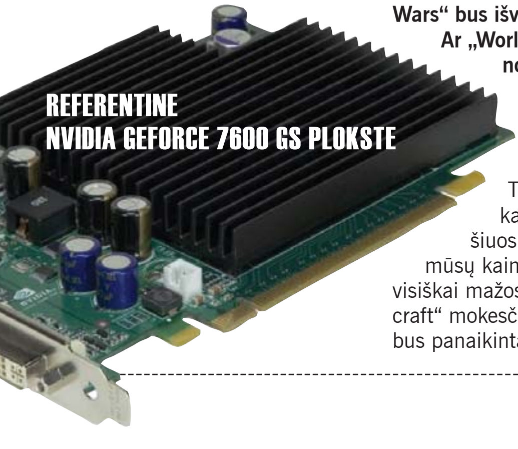
Kada išeina jūsų žurnalas? Kiek kainuoja jūsų žurnalo prenumerata?
Darius, Vilnius

Žurnalas apytiksliai išeina antrą mėnesio savaitę. Prenumeratos kaina be CD yra 3.99 Lt, o su CD 5.99 Lt.

Kada išeis „GTA Liberty Stories“ PC versija? Kokie bus reikalavimai?
Audrius, Panevėžys

Dar nieko nepaskelbta.

RED ORCHESTRA OSTFRONT


REFERENTINE NVIDIA GEFORCE 7600 GS PLOKSTE

Ar įmanoma kaip nors išvesti vaizdą iš kompiuterio į televizorių, kuris turi tik antenos lizdą? Jei taip, tai kaip? Ar būna tokių kabelių? Kur jų gauti?
Martynas, Vilnius

Na, nesiimsime griežtai tvirtinti, kad visiškai neįmanoma, tačiau tai turėtų būti labai sudėtinga, apie tokį prijungimą girdėti neteko. Reikalingi video įėjimai.

Kiek kainuoja nusipirkti 256 MB RAM?
Adomas, Klaipėda

Nuo 60 iki 100 Lt, priklausomai nuo gamintojo.

Ar „Red Orchestra Ostfront“ yra išleistas per „Steam“ ar CD?
Simonas, Kaišiadorių r.

Žaidimas yra išleistas ir CD, ir per „Steam“.

Ką reiškia „XPLOSIV“? Ar skiriasi „Resident Evil 3“ nuo „RE3 XPLOSIV“? Gal jau išėjo „Resident Evil 4“ demonstracinė versija? Apie ką bus žaidimas „FIFA 06 Classics LT– LV– EST“?
Eugenijus

„Xplosiv“ yra perleidžiamų senų žaidimų serija. Perleistas senas žaidimas praktiškai niekuo nuo originalo nesiskiria, tiesiog jis yra pritaikytas žaisti naujesnėje „Windows“ aplinkoje. „RE 4“ demonstracinės versijos dar nėra. Dar liūdniau — žaidimo išleidimo data be jokių praneštų priežasčių yra atidėta, tad dabar neaišku, kada tiksliai jis pasirodys. Prierašas „Classics“ vėlgi žymi senesnio žaidimo perleidimą, o LT– LV– EST reiškia, kad prie jo yra instrukcijos visomis Baltijos šalių kalbomis.

Ar „World of Warcraft“ arba „Guild Wars“ bus išversti į Pabaltijo kalbas? Ar „World of Warcraft“ kada nors nebeturės mėnesinio mokesčio? Ar jis bent jau pamažės?
Jonas

Tikrai nemanome, kad kas nors imtųsi versti šiuos žaidimus į mūsų ar mūsų kaimynų kalbas — rinkos visiškai mažos. Dėl „World of Warcraft“ mokesčio nemanome, kad jis bus panaikintas arba sumažintas.

SKELBIMAI

Parduodu senesnius žaidimus su mažais reikalavimais
Tel.: (642) 46650 arba (319) 54610, Aleksandras, Prienai

Gal kas galėtų parduoti žaidimus: „Pariah“, „Psycho Toxic“ ir „Unreal Tournament 2004”?
Tel.: (642) 46650 arba (319) 54610, Aleksandras, Prienai

Parduodu įvairius žaidimus už 20Lt.
Tel.: (654) 70600, Darius, Vilnius

Perku ir parduodu PC žaidimus.
Tel.: (638) 72489, Adomas, Klaipėda

Parduodu įvairius PC žaidimus.
Vilnius
Tel.: 862584026

Parduodu PC CD: „NBA Live 2006“, „The Elder Scrolls 3: Morrowind“, „Freedom Fighters“, „Ghost Recon“, „Knights of Honor“, „Bad Boys 2“. Pats pirkčiau „Tomb Raider: Legend“.
Tel.: 860108520, Linas Jarmulka, Druskio 9-134, p.d. 04306, Vilnius

Kviečiu visus į „World of Wacraft“ forumą adresu: www.wowforumas.ten.lt

Parduodu vilniečiams PC ir „PSone“ žaidimus. Turiu daug, pvz.: „Evil Dead Hail to The King“, „Gran Turismo“, „Hitman: Blood money“, „Prey“ ir t.t.
Tel. (684) 38501, geriau SMS (TELE2 pildyk). E – paštas: ZENKA1992@yahoo.com arba ZENKA1992@gmail.com.

Pirksiu žaidimą „Metal Gear Solid 2“, skirtą PC, bet kokia versiją. Tik iš vilniečių.
Tel.: +37068215522

KODAI

PREY

Žaisdami žaidimą spauskite [Ctrl] + [Alt] + ~ ir konsolės lange veskite kodus:

Dievo režimas ir nesibaigiantis dvasios režimas — god
Visi ginklai su maksimalia amunicija — give all
Kiaurai sienas — noclip
Nematomas priešų — notarget
Papildoma sveikata — give health
Papildomi šoviniai visiems ginklams — give ammo
Duoti nurodytą objektą — give [pavadinimas]

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

Žaisdami žaidimą veskite kodus:

50 aukso — almsforthepoor
50 visų resursų — resourcesneeded
Dviguba gamyba — hardwork
Laimingi gyventojai — makelove
Nemirtingi kariai — heromode
Nesibaigiantis auksas — showmethemoney
Nesibaigiantys resursai — hornofplenty
Staigus statymas — magicbuild
Nėra gaisro — firefighter
Nėra maro — nogravediggers
Nėra riaušių — peacemaker
Nėra remonto — unbreakable
Visi pastatai dega — fireitout
Visi draugiški — herekittykitty
Visi priešiški — youaresissy
Maras — deadmanwalking

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Reikia redaguoti žaidimo failą, tad prieš kažką keisdami pasidarykite jo kopiją. Su teksto redaktoriumi atsidarykite „autoexec.cfg“ failą žaidimo katalogo „profiles“ pakatalogyje. Pridėkite šią eilutę failo pabaigoje:

setvar dev_console_password = schwinge-des-todes

Žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus:

Užpildyti herojaus armija padarais iš nurodyto miesto * — add_army town [miesto skaičius] [0 ar 1]
Pridėti įgūdžių taškų — add_skill [įgūdžio pavadinimas]
Pridėti nurodytą patirties kiekį pasirinktam herojui — add_exp [skaičius]
Pasirinktas herojus turi visus burtus — add_all_spells
Nustatyti moralę ir sėkmę pasirinktam herojui — set_hero_luck_morale [sėkmės skaičius] [moralės skaičius]
Nustatyti visus resursus į 0 — clear_money
Nustatyti aukso kiekį — add_gold [skaičius]
Gauti nurodytą skaičių resursų — add_money [skaičius]
Parodyti reikiamo žaidėjo resursus — show_player_money [žaidėjo skaičius]
Parodyti pasirinkto herojaus judėjimo taškus — show_hero_mp
Laimėti misiją — @win()
Pralaimėti misiją — @loose()

Populiariausias Pažinčių Portalas
pazintys.lt

Skaitytojų minirecenzijų konkursas

TREČIAS ETAPAS

Trečiasis etapas yra pratęsiamas iki kito „PC Klubo“ numerio, tad nespėjusieji jame sudalyvauti dar gali tai padaryti iki rugpjūčio pabaigos. Balsavimuose už praėjusio numerio mini recenzijas laimėjo SB su Doom 3 recenzija. O dabar pristatome dar keletą pretendentų.

1. „Battlefield 2“

AURI2L

Tikriausiai dar iškyla prisiminimai iš kruvinų susirėmimų prie Berlyno arba atkaklių Wake Island‘o gynybos misijų, tačiau metam juos šalin, nes, kai jau treji metai rūdija mūsų ginklai, mes staiga vėl pakviečiami į kovą vardan savo tėvynės ir, žinoma, naftos. Šįkart mes gauname teisę stoti į mūšį už Ameriką [USMC], Kinijos koaliciją [PLA] ir Artimųjų Rytų koaliciją [MEC] bei kautis net 12– oje naujų teritorijų, kurių dydžiai skirsis nuo mūsų, karių, kiekio. Prie viso to mes gauname ne ką mažesnį arsenalą, kuriame jau laukia daugiau nei 25 ginklai ir įvairios žemės bei oro transporto priemonės. Taigi skambant nuostabiajai „Battlefield“ frančizės muzikai su ryškiais rytietiškais motyvais, išeiname į mūšio lauką, kuriame nebegalėsime elgtis kas kaip norime; turėsime burtis į būrius ir klausyti mūsų mielojo Vado nurodymų, tačiau pastarasis mums irgi atsidėkos už įvykdytus darbus: kartas nuo karto „išrūkys“ priešus iš mūsų atakuojamo posto, parodys, kur slepiasi priešai, o kai reikės, ir amunicijos suteiks. Taip pat, kad ir į ką besiburtume, mes nebūsime visiškai lygūs: kiekvienas turėsime skirtingą rangą, skirtingus apdovanojimus (medalius, ženklelius, antsiuvus) ir galbūt naudosimės asmeniškai iškovotais ginklais.

Tad pasiruoškite pakankamai galingas „mašinas“, kurios sugebės ištverti naujų aplinkų neapsakomą grožį ir išties daug sprogimų, ir PIRMYN į antrąjį mūšio lauką, kariai!

2. „Manhunt“

---XAN---

Kaip jau ne kartą įsitikinome, „Rockstar“ žaidimais nesišvaisto, o kai jau sukuria, tai tik labai gerą kūrinį.

Labiausiai mane šiame žaidime žavi vienas originalus akcentas — vaizdą visuomet matysime nusėtą juodų mirgančių taškiukų, kas realybėje pastebima, kai žiūrime prietemoje. Čia tai tikras „stealth“ — galėsime slėptis šešėliuose, vilioti blogiukus, mėtydami plytas, butelius, kitų blogiukų galvas, spardydami šiukšliadėžes ar daužydami sieną, po to atlikti egzekuciją stiklo šuke, plastikiniu maišeliu, peiliu, beisbolo lazda ar kitu namų apyvokos daiktu. Atėjęs patikrinti keisto garso kilmės ir nieko neradęs blogiukas ištars kokią nors juokingą frazę (pvz., „nothing, but rat shit“). Netrūksta ir susišaudymo scenų, kurių metu galėsime slėptis už praktiškai visko: sienų, nuvirtusių stalų, šiukšlių dėžių, automobilių ir t.t.

„Manhunt“ — tai toks žaidimas, kurį perėjus anksčiau ar vėliau norėsite tai padaryti dar kartą, juolab, kad kūrėjai paliko įvairių „bonus“ lygių, piešinėlių, kodų, atrakinamų, vykdant „5 – star challange“.

3. „Worms Forts: Under Siege“

---XAN---

Tai jau šeštoji sliekiukų serijos dalis ir po tokio projekto, kaip „Worms 3D“, ji šiek tiek nuvilia.

Pakeitimų padaryta išties daug, netgi daugiau, negu buvo padaryta perkeliant „Worms“ į 3D erdvę. Nebegalėsime griauti lygio, nebematysime daugybės mūsų pamėgtų ginklų, o ir likusius galėsime naudoti tik iš tvirtovių. Prasmės nebetenka pačių sliekų naikinimas, nes beveik visi ginklai orientuoti tvirtovių griovimui. Jei jau užsiminiau apie tvirtoves, tai kiekvieno ėjimo pradžioje galėsime statyti vieną iš keturių rūšių pastatą griovimui: ligoninę, laboratoriją ar ginklų fabriką (menkas pasirinkimas, tiesa?). Vykdydami kampaniją arba „deathmatch“ išbandymus atrakinsime daugelio žaidėjų režimui skirtus „bonusus“, tokius kaip naujos kepurės, antkapiai, vėliavos, balsai, ginklai ar mūšio laukai.

Apibendrinimui galiu pasakyti — nors pavadinimas ir pasikeitė, „geimplėjuje“ matau aiškų regresą.

4. „Commandos: Behind Emeny Lines“

MIN2GAS

„Commandos“ — tai 1998 metais pasirodęs žaidimas, kuris sukėlė tikrą revoliuciją „tactic“ žanre.

Žaidimo veiksmas vyksta 1940 – 1945 metų laikotarpyje. Jūs valdote šešis herojus, kurie turi savo privalumų ir trūkumų. Žaidime jūs vykdote įvairias diversijas, pavyzdžiui: susprogdinti tiltą, pašalinti vokiečių generolą ir t.t.

Priešų DI labai „kietas“, jie sugeba sekti pėdsakais, mato labai toli ir, jei jus pamato nieko nedarant, priešai jūsų kareivį ne sušaudys, o suims ir uždarys į kalėjimą. Pabaigai galiu pasakyti, kad šis žaidimas yra labai sunkus, DI „kietas“, o nuorodų mažai, todėl patariu visada turėti patarėją už peties.

SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

one™ extremely mobile

VEIKSMO ŽAIDIMAI

Kodas: 200329660

CALL OF DUTY 2

Žaisk už britų pėstininką, rusų snaiperį ar amerikiečių žvalgą. Su tavimi kartu kovos ir tavo pulko kareiviai. Tokios kovos telefone tu dar nesi matęs!

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260

Kodas: 204339660

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES

Paskutinė trilogijos "Persijos princas" dalis. Princas sugrįžo į Babiloną, kur turi išgelbėti miesto gyventojus ir perimti sostą.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6100, 6230, 6230i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** K750i, T610, T630

Kodas: 217829660

X-MEN LEGENDS II
RISE OF APOCALYPSE

"Iksmenai 2" – žaidimas, apjungęs žymius komiksus ir kvapą gniaužiantį filmą. Surink komandą iš penkių narių ir kovok prieš Blogį.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270, 7610 **SONY ERICSSON** K750i

Kodas: 186849660

Tokiais automobiliais galima pasiekti tiesiog neįtikėtiną greitį! Gražuolės prie finišo linijos jau laukia tavo pergalės!

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** K750i, T610, T630

TOP ŽAIDIMAI

Kodas: 220379660

PLATINUM SUDOKU

Žaidimo tikslas – užpildyti 9 x 9 kvadratėlių lauką taip, kad kiekvienas skaičius horizontalioje ir vertikalioje juostose būtų tik vieną katą.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** K300i, K750i, T610, T630

Kodas: 226209660

Jei tu visada svajojai auginti šunį, bet iki šiol neturėjai galimybės – tai žaidimas "Mobidog" sukurtas tau! Įsigyk šuniuką ir užaugink jį.

NOKIA 22650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7370, 7610 **SONY ERICSSON** K300i, K750i

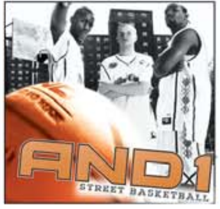
Kodas: 213789660

WORMS FORTS
UNDER SIEGE

Mažiems kirmėliukams, įsitvirtinusiems pilyje, reikia karo vado! Ar nenorėtum vesti būrį link neabejotinos pergalės? Truputis

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6230, 6230i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260 **SONY ERICSSON** K300i

Kodas: 220329660



Surink komandą ir vyk į varžybas. Žaidimo kurėjai skyrė daug dėmesio žaidimo grafikai ir sukūrė nepakartojamą realybės pojūtį.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6260, 6610, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** K300i, K750i, T610, T630

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ — 10 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta ir veikia **GPRS** paslauga. Žinutę su žaidimo kodu nusiųskite į numerį **1344**.

SPALVOTI ATVIRUKAI

207639660

138719660

147209660

105129660

167429660

228319660

227039660

jonas inside
228289660

228049660

207649660

212519660

207569660

225629660

225619660

222159660

222169660

BLADE TRINITY
208889660

225169660

167819660

168139660

168069660

KAD GAUTUMĖTE SPALVOTĄ ATVIRUKĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta ir veikia telefono **GPRS** paslauga. Žinutę su spalvoto atviruko kodu nusiųskite į numerį **1323**. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarykite spalvotą atviruką.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650. **SIEMENS** A60, A65, A75, AX75, C60, C65, CF75, M55, MC60, S55, SL55, SL65. **SAMSUNG** C200, C210, C230, X120, X140, X200, X300, X450, X460, X480, X600, X620, X640, X660, E300, E530, E630, E700, E710, E730, E760, E800, E820, P510. **SONY ERICSSON** T610, T630, K300i, K700i, J300i, W800

ATVIRUKAI

YOU'RE HOT LIKE CHILI
36719660

35619660

33839660

CHE GUEVARA
33149660

23859660

23189660

23179660

WARNING VIRUS DETECTED
22789660

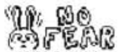
22779660

VIENU 2002IU- BŪK!
218149660

MANO AKYS REGI TIK TAVE!
217549660

217529660

217439660



107229660

107179660

107169660

103559660

KVIEČIU Į SVEČIUS
103479660

LOGOTIPAI

231609660

KRAUNASI 231449660

228869660

228389660

228339660

HACKER 224589660

224559660

188169660

SMiRdaliuS 185849660

AFIGENAI 175809660

166269660

SIGN IN 163809660

SURFING 163779660

SUPER BERNIUKAS 160329660

153769660

122769660

COOL 118279660

NOKIA VIRUS 108249660

URAGANAS 105509660

105429660

VALYMO PRIEMONĖ TELEFONO EKRANUI!

Nusiųsk kodą **63009660** į numerį **1322**

Tu gausi **TUŠČIĄ LOGOTIPĄ**

Dėmesio! Tik **NOKIA** telefonams

Kaina 1.95 Lt

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ AR ATVIRUKĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu nusiųskite į mūsų numerį **1322**. **SIEMENS** telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689660s).

NOKIA 1100, 2100, 2600 3210, 3310, 3410, 3330, 3510, 5210, 5110 (tik logotipai), 5510, 6020, 6021, 6030, 6060, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai), 7270, 7280 (tik atvirukai), 7610, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SIEMENS** A55, A65, A75, AX75, C55, C60, C65, CX75, CXV70, M55, S55, SL55. **SAMSUNG** C100, C200, C210, X120, X450, X480, P730. Tik atvirukai X660. **SONY ERICSSON** Tik atvirukai: J300i, K300i, K700i, W800.

VOKALINĖS MELODIJOS

James Brown: I Feel Good	120239660
Vampyro balsas: Aš tave matau!	206619660
Dolce & Gabbana	230849660
Arash: Tike tike kardi	188709660
Jurga: Nebijok	184559660
A. Mamontovas: O, meile!	178679660
Tele2: Paplepėkim	167439660
Skambutis iš morgo	206609660
Crazy Frog: Axel F	165229660
Piktos katės klyksmas	153149660
Zvonok bratanu: Koroche, tema takaya...	153119660

KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ — 5 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta ir veikia **GPRS** paslauga.
Nusiųskite žinutę su vokalines melodijos kodu į numerį **1318**.

SAMSUNG C100, C200, C230, D500, D800, X100, X120, X140, X200, X300, X450, X460, X480, X600, X620, X660, E300, E330, E360, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** C65, SL65. **NOKIA** 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6060, 6230, 6260, 7260, 7270, 7280, 7370, 7610, 8800. **SONY ERICSSON** K700i, W800

TOP MELODIJOS

TOP MELODIJOS	MONO	POLY
Andrius: Mes vyrai	176279660	176279660p
Yva: Pabučiuok	223059660	223059660p
Madonna: Sorry	205119660	205119660p
Daz Sampson: Teenage Life	225889660	225889660p
Aventura: Cuando Volveras	111359660	111359660p
Shakira: La Tortura	165109660	165109660p
Skamp: L'attente	230729660	230729660p
Tokio Hotel: Durch Den Monsun	184069660	184069660p
69 Danguje: 9 Dangui	210629660	210629660p
US5: Come Back To Me Baby	215719660	215719660p
Iš k.f. Bumeris 2	216149660	216149660p
Lordi: Hard Rock Hallelujah	225829660	225829660p
Angelina: Negalvok	223149660	223149660p
Adamsų šeimynėlė	7019660	7019660p
Žilvinas Žvagulis: Faina	151279660	151279660p
Iš serialo "Brigada"	34149660	34149660p
Rasa ir Jonas: Teka saulė	230669660	230669660p
Iš k.f. „Haris Poteris"	146719660	146719660p
Andrius: O kam sava	205079660	205079660p
Sel feat. Mia: Muzika	223079660	223079660p
Sean Paul: Temperature	221509660	221509660p
LT United: We Are The Winners	213009660	213009660p
The Rasmus: Sail Away	225709660	225709660p
Tokio Hotel: Rette Mich	217359660	217359660p
Vilija: Man sakei	218629660	218629660p
Vudis: Kaip du kart du	176659660	176659660p
Black Eyed Peas: Gone Going	227479660	227479660p
Iš k.f. „Krikštatėvis"	121739660	121739660p
Antanas: Sudeginti tiltai	205179660	205179660p
Žilvinas Žvagulis: Itališka dainelė	145009660	145009660p
Raketa: Padarys mane	210659660	210659660p
Starlight: I Don't Know	227519660	227519660p
Mokinukės: Bye Bye	122109660	122109660p
Vilija: Spjaudau ir gaudau	176649660	176649660p
Mattafix: Big City Life	186549660	186549660p

SIUNTINUKAS DRAUGUI

1. Išsirink paslaugą (išskyrus logotipus ir žaidimus). Po kodo palik tarpą ir įrašyk draugo telefono numerį (pvz., 1709660 XXXXXXXX).
2. Perskaityk pasirinktos paslaugos instrukciją. Įsitikink, ar ji tinka draugo telefonui.

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta ir veikia **GPRS** paslauga.
Žinutę su kodu (pvz., 3689660p) siųskite į mūsų numerį **1323**.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7370, 7610, 7650, 8800. **SAMSUNG** C100, C200, C210, C110, C230, D500, D800, X100, X120, X140, X200, X300, X450, X460, X480, X600, X620, X640, X660, E300, E330, E360, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** A60, A65, A75, AX75, C55, C60, C65, C75, CX65, CFX65, CF75, CX75, CXV70, M55, M65, M75, MC60, S55, S65, SL55, SL65. **SONY ERICSSON** T610, T630, K300i, K700i, J300i, W800

KAD GAUTUMĖTE MONOMELODIJĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1322**.
SIEMENS telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689660s).

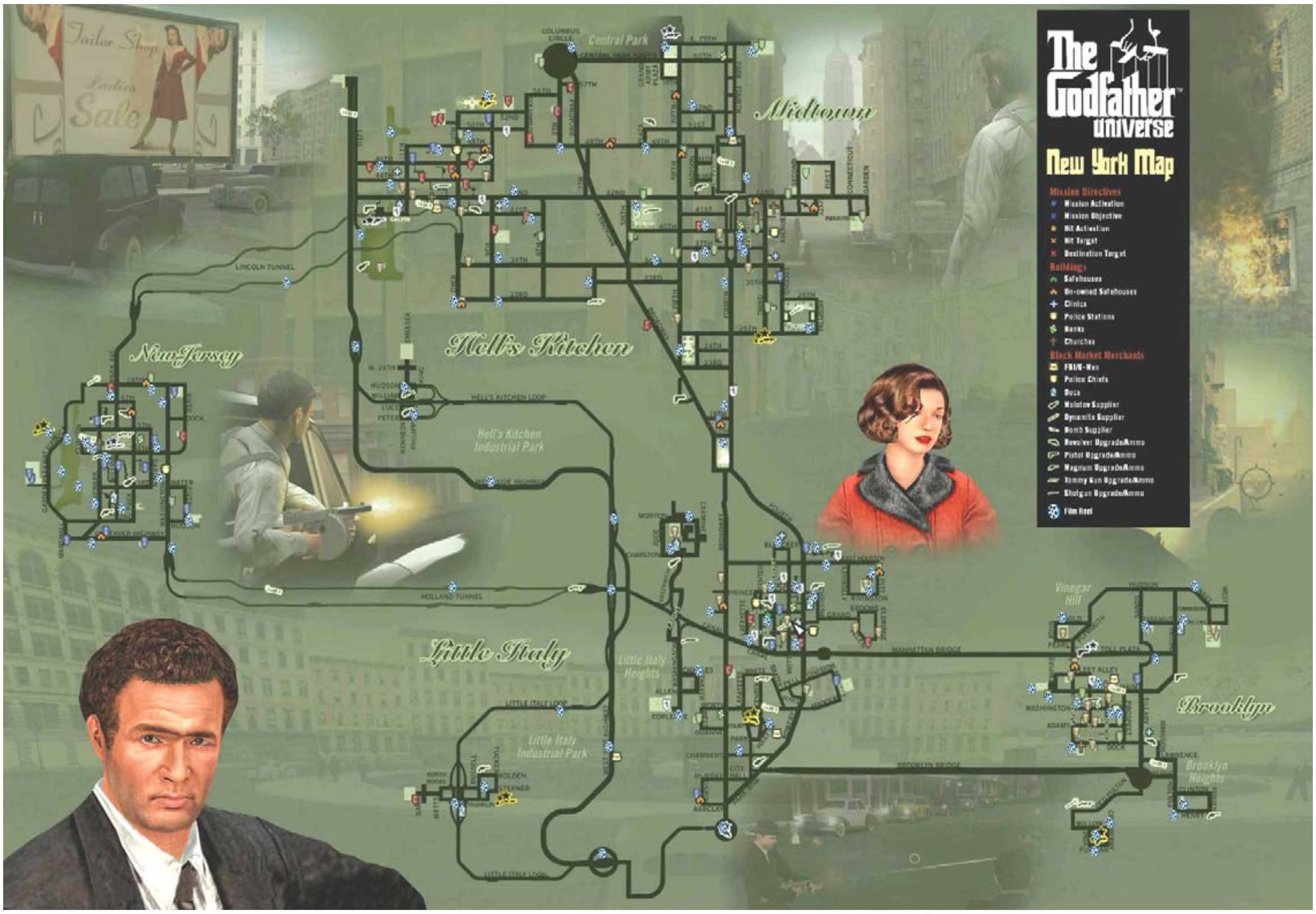
NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SAMSUNG** R200c, R210s. **SIEMENS** A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50.

KAIP AKTYVUOTI GPRS?

Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite savo operatoriui: **1566 - Omnitel**, **1501 - Bitė GSM**, **117 - Tele2**. Kad gautumėte **NOKIA** (išskyrus 3220, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6230, 7260, 7270, 7280, 7370, 8800) arba **SAMSUNG** (išskyrus C100, C110, E360, E530, E720, E730, D500, D800, X660) nustatymus, nusiųskite **8888** į numerį **1322.** Kaina 1,95 Lt.

Call of Duty TM & © 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Activision is a registered trademark and Call of Duty is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.
Asphalt: Urbant GT 2 © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo and Asphalt: Urban GT are trademark of Gameloft in the US and/or other countries.
Worms © 2004 Team17 Software. Worms and Team17Software are registered or trademarks of Team17 Software Limited.
And1 Streetball © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment.
MARVEL, X-Men and all related characters, TM & © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved.
Platinum Sudoku © 2006 Gameloft. All rights reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft.

PASTABA: rašydami klausymus į skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?


The Godfather universe
New York Map
Mission Directives
Mission Activation
Mission Objective
Hit Activation
Hit Target
Destination Target
Buildings
Safehouses
Un-owned Safehouses
Clinics
Police Stations
Banks
Churches
Black Market Merchants
FBI/G-Men
Police Chiefs
Docs
Molotov Supplier
Dynamite Supplier
Bomb Supplier
Revolver Upgrade/Ammo
Pistol Upgrade/Ammo
Magnum Upgrade/Ammo
Tommy Gun Upgrade/Ammo
Shotgun Upgrade/Ammo
Film Reel
Midtown
Central Park
New Jersey
Hell's Kitchen
Hell's Kitchen Industrial Park
Little Italy
Little Italy Heights
Little Italy Industrial Park
Brooklyn
Brooklyn Heights
Vinegar Hill
Lincoln Tunnel
Holland Tunnel
Manhattan Bridge
Brooklyn Bridge

„Tribes Vengeance“
Julia Present Coliseum
Kaip pereiti šį lygį?
Aleksandras, Prienai

Tiesiog reikėtų įveikti priešininkų komandas šešiuose raunduose.

1. Reikia perimti priešininko komandos žymeklius į savąją. Būtina gerai paskirstyti pajėgas, kad išlaikytumėte užimtus žymeklius.
2. Reikia apsaugoti savo žymeklius. Lengviausia yra nusigauti iki artimiausio priešų išmetimo taškui žymeklio ir ten laikytis, tada iššaudyti tik atsiradusius priešus bei iš kritusiųjų atimti vaistinėles ir amuniciją. Laikykitės ir laukite, kol raundas pasibaigs.
3. Šio žaidimo tikslas — paimti degalų konteinerį ir parnešti į savo degalų stotį. Stočiai užpildyti reikia apie dešimties konteinerių. Svarbiausia nepamiršti atsistatyti sveikatos.
4. Viskas panašiai kaip praėjusiame raunde, tik čia reikia degalus pagrobti iš priešų stoties. Saugokitės sunkiųjų karių, šaudančių raketomis, daug judėkite.
5. Paprastas „deathmatch“ žaidimas, tiesa, Julia lieka viena prieš krūvą priešų. Čia svarbiausia išsivilioti sau patogiai priešus, kad galėtumėte kautis vienas prieš vieną, o ne veltis į kovą su visais iš karto. Laikykitės šalia sveikatos tiekimo įrenginio.
6. Paskutinė kova su kapitonu. Svarbiausia stebėti sveikatą ir saugotis galingų priešo atakų.

„GTA: San Andreas“
Ar yra ant žaidime riedlentė? Jei yra, tai kur?
Audrius

Pačiame „San Andreas“ žaidime riedlentės nėra. Yra sukurtos tik modifikacijos, leidžiančios riedlentę naudoti kaip ginklą. Tokių „modų“ galima rasti www.thegtaplace.com.

„Titan Quest“
Kokį aukščiausią veikėjo lygį galima pasiekti žaidime? Iš anksto ačiū.
Martynas

Maksimalus veikėjo lygis yra 65.

„The Godfather“
Nerandu visų juostų (Film reels). Jų yra 100. Ar galite įdėti žemėlapį su pažymėtomis juostomis?
Dainius

Įdedame. Neaišku, kiek čia matyti, nes žemėlapio kokybė nėra labai gera. Na, bet tikėkimės, kad padės susigaudyti.

„Prince of Perisa: Warrior Within“
Gal galėtumėte parašyti, ką reikia daryti, kad būtų antra žaidimo pabaiga?
Domas, Alytus

Reikia surinkti visus devynis gyvybės patobulinimus (life upgrade).

DATOS EUROPOJE

RUGPJŪTIS

11 Darkstar One	simuliatorius
18 Pathologic	nuotykių
18 Premier Manager 2006/2007	valdymo
18 ProStroke Golf – World Tour 2007	sportas
18 Specnaz: Project Wolf	FPS
25 El Matador	veiksmo
25 Madden NFL 07	sportas
25 Reservoir Dogs	veiksmo
25 Starsky & Hutch 2	veiksmo
29 Perimeter: Emperor‘s Testament	strategija

RUGSĖJIS

01 Avatar: The Last Airbender	nuotykių
01 Bratz 2: Forever Diamondz	nuotykių
01 Frontlines: Fuel of War	veiksmo
01 Sword of the Stars	strategija
01 Test Drive Unlimited	lenktynės
01 The Secret Files: Tunga	nuotykių
01 The Sims 2: Glamour Life Stuff	godsim
08 Heroes of Annihilated Empires	strategija
15 Broken Sword: The Angel of Death	nuotykių
15 NHL 07	sportas
15 The Guild II	strategija
22 Just Cause	veiksmo
22 The Entente 2	strategija
29 Company of Heroes	strategija
29 Desperate Housewives	godsim
29 Scarface: The World Is Yours	veiksmo
29 Tiger Woods PGA Tour 07	sportas

SKAITYTOJŲ TOP 15

1. (1) Grand Theft Auto: San Andreas (PCK 05/6, 9,8)
2. (2) Need For Speed: Most Wanted (PCK 05/12, 9,3)
3. (3) Lineage II
4. (4) Counter Strike 1.6
5. (5) Half-Life 2 (PCK 04/12, 9,7)
6. (6) NBA Live 06 (PCK 05/11, 9,0)
7. (7) Worms 4 Mayhem
8. (8) F.E.A.R. (PCK 05/11, 9,7)
9. (N) Call of Duty 2 (PCK 05/12, 9,7)
10. (9) The Sims 2: Nightlife (PCK 05/10, 8,0)
11. (10) Prince of Persia: Warrior Within (PCK 05/1, 9,4)
12. (11) Grand Theft Auto: Vice City (PCK 03/2, 9,5)
13. (12) Star Wars KOTOR 2: The Sith Lords (PCK 05/3, 9,3)
14. (S) The Sims 2 (PCK 04/10, 9,3)
15. (13) Beyond the Good and Evil (PCK 04/2, 9,3)

Iškrito: NHL 2005 ir PoP: The Two Thrones
N – naujas tope, S – sugrįžęs į topą.

DATOS LIETUVOJE

RUGPJŪTIS

04 CivCity: Rome
04 Civilization IV: Warlords
11 Pac-Man World 3
25 Reservoir Dogs
31 The Sims 2 Glamour Life Stuff LT

RUGSĖJIS

01 Joint Task Force
08 TimeShift
14 FIFA Manager 06 Classic
14 Harry Potter and the Goblet of Fire Classic LT-LV-EST
21 NHL 07
21 Tiger Woods PGA Tour 07
22 BSS Empire Earth 2
22 BSS SWAT 4
22 Empire Earth 2 Gold
22 Just Cause

EUROPOS TOP 10

1. Prey
2. The Sims 2
3. The Sims 2: Open For Business 2142
4. Rise & Fall: Civilizations at War
5. World of Warcraft
6. Sid Meier’s Civilization IV
7. Championship Manager 2006
8. Half-Life 2: Episode One
9. 2006 FIFA World Cup
10. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

GNT TOP 20

1. World of Warcraft
2. The Sims 2
3. The Sims 2: Family Fun Stuff
4. Need for Speed Underground 2
5. The Sims 2: Open for Business
6. Battlefield 2
7. Diablo II
8. The Sims 2 Nightlife
9. Warcraft III: Reign of Chaos
10. 2006 FIFA World Cup
11. FIFA Football 2005
12. The Sims 2 University
13. Diablo II: Lord of Destruction
14. Heroes of Might and Magic IV
15. Grand Theft Auto: San Andreas
16. Need for Speed Most Wanted
17. Civilization IV
18. The Simpsons: Hit & Run
19. Tomb Raider: Legend
20. FlatOut

Nauja garsiakalbių technologija

Apie kai kuriuos mus supančius dalykus retokai susimąstome. Štai, pavyzdžiui, garsiakalbiai, mus seka vos ne kiekviename žingsnyje visur aplinkui, tačiau dėl to, kad jų dizainas iš esmės nepasikeitė jau beveik aštuoniasdešimt metų, niekas perdėm nesikremta.

Išskyrus vieną novatorišką kompaniją „Tymphany“, kurią įkūrę muzikantai ir garso inžinieriai. Jie bando visiškai kitaip sukonstruoti garsiakalbį, atmesti tradicinį dizainą ir paruošti tokį variantą, kuris leistų į mažas erdves įspausti daug daugiau garso.

Reikalas tas, kad, kadangi garsiakalbių technologija labai sena, ji nėra labai lanksti. Iš esmės tai yra popierinis kūgis, kuris vibruoja dėl kintančio magnetinio lauko. Kuo didesnis garsiakalbis, tuo daugiau garso gauname. Elementaru, tačiau nelabai patogu.

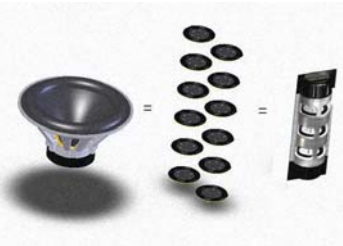
Tiesa, pastaruoju metu atsiranda vis naujų bandymų sumažinti garsiakalbius ir tikrai garso sistemos tapo daug kompaktiškesnės. Tačiau bosinės kolonėlės patyrė mažiausiai modifikacijų ir vis dar yra, švelniai tariant, griozdiškos. Dėl to sodraus boso negalime girdėti daugelyje vietų, kur norėtume, pavyzdžiui iš plokščių televizorių. „Tymphany“ tikisi tai pakeisti.

Jų novatoriškas garsiakalbių dizainas pavadintas „Tympnahy LAT“ („Linear Array Transducer“, kas išvertus reikštų „tiesinio komplekto keitiklis“). Vietoje vienos didelės kūginės diafragmos, stumiančios orą tiesiai prieš save, kompanija sudėliojo į vieną vamzdį sudėjo eilę mažesnių diafragmų, o vamzdžio galuose — po stiprintuvą. Kiekviena diafragma juda sinchroniškai susistumdama ar atsitraukdama, panašiai kaip akordeono dumplės. Boso garsas išpumpuojamas per atviras angas cilindrinio garsiakalbio dėžės šonuose. Tokio naujo garsiakalbio diametras yra 12,5 cm, tačiau, pasak kompanijos, kiekvienas gali išgauti daugiau bosinio garso nei du 25 cm tradiciniai garsiakalbiai.

Vienas prieš kitą galuose įmontuoti stiprintuvai šiam naujam dizainui suteikia dar vieną pranašumą prieš tradicinius bosinius garsiakalbius — jie panaikina vibraciją, dėl kurios bosinių garsiakalbių nematome tokiuose įtaisuose kaip televizoriai ar kompiuteriai. Naujųjų garsiakalbių kūrėjai teigia, kad sukonstravę metro dydžio „Tymphany LAT“ prototipą jie sugebėjo ant paties viršaus kraštelio išlaikyti monetą, nors ir visu galingumu buvo leidžiama koncertinė muzika.

Na, bet čia tik eksperimentai ir bandymai. „Tymphany“ garsiakalbius pirmiausia tubūt išvysime automobiliuose. Garso sistemų gamintojas „Alpine“ jau pradėjo pirkti šiuos „Tymphany“ garsiakalbius, kuriuos ketina naudoti savo sistemose. „Tymphany“ taip pat ruošia mažus gasiakalbius, kurie tilptų į monitorius, kompiuterius ar į MP3 grotuvų kolonėles. Šia idėja ypač susidomėjo „Klipsch“ kompanija, gaminanti įvairią pažangią garso aparatūrą, tad tikėtina, kad kitos kompanijos taip pat anksčiau ar vėliau susivilios šia technologija.

Taigi galbūt jau greitai galėsime iš savo monitorių, plokščių televizorių ar mažučių stalinių kolonėlių girdėti tokį garsą, kaip iš galingos audiosistemos.



Išsilankstanti palapinė

Vasaros pabaiga galite pasidžiaugti be jokio vargo statant palapinę. Vietoj to, jas galima tiesiog mėtyti.

Būtent tokią idėją sumąstė Prancūzijos sporto gaminių kompanija „Decathlon“. Ji sukūrė savaime išsilankstančią palapinę — užtenka tik atsegti sulankstytą palapinę ir... išmesti ją į orą, kur ji išsilanksto prieš nusileisdama. Į palapinę telpa du žmonės, o ją atgal sulankstyti galima vos per kelias sekundes.

Mėnulio modulis buvo sulūžęs

Pirmieji žmonės, išsilaipinę Mėnulyje, turėjo šratinuku sutaisyti sulūžusį jungiklį savo mėnulio modulyje. Tik taip jie galėjo grįžti namo.

Nilas Armstrongas, pirmasis žmogus Mėnulyje, ir jo kolega Edvinas „Bazas“ Oldrinas netyčia sulaužė elektrinės schemos jungiklį, be kurio negalėjo pakilti nuo Žemės palydovo paviršiaus. Oldrinas sugalvojo vietoj jungiklio panaudoti šratinuką ir, astronautų laimei, ši kurioziška idėja suveikė. Modulis sėkmingai grįžo į laivą.

Tokį faktą atskleidė naujas dokumentinis filmas „Apollo 11: The Untold Story“. Pasak filmo, JAV taip siekė nugalėti Sovietų Sąjungą kosminiame kare ir pirmoji išlaipinti žmones Mėnulyje, kad istorinė 1969 misiją buvo pradėta ne visiškai pasiruošus. Tuometinis prezidentas Ričardas Niksonas net buvo sukurpęs kreipimąsi į tautą astronautų žūties atveju.

Dokumentiniame filme taip pat parodoma, kad JAV vyriausybė įsakė NASAI nutraukti ryšius su astronautais, jei grėstų nelaimė. Pasaulis jokiu būdu neturėtų matyti į atvirą kosmosą išlekiančių amerikiečių astronautų. Laimei, to neatsitiko.

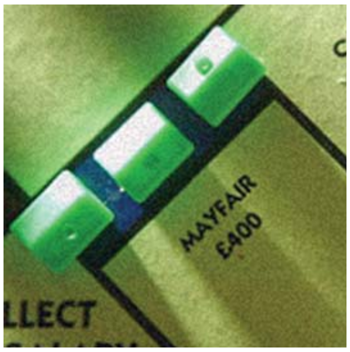
Beje, filme Oldrinas atskleidžia, kad skrydžio metu astronautai matė kažkokį neatpažintą objektą, tačiau NASA neleido jiems to prisipažinti trisdešimt metų.

„Monopolis“ be pinigų

Tiksliau — su kreditinėmis kortelėmis vietoj popierinių pinigų.

Visiems puikiai žinomas kompanijos „Parker“ stalo žaidimas „Monopoly“ žengia koja kojon su technologijomis. Neseniai pasirodė nauja speciali žaidimo versija, kurioje vietoj popierinių pinigų naudojamos kreditinės kortelės bei aparatai jų nuskaitymui ir įrašymui. Atliekant kiekvieną atsiskaitymą žaidime, žaidėjo kortelė yra dedama į elektroninį aparatą, o bankininkas įrašo joje žaidėjo pajamas ir mokesčius. Korteles ir aparatus sukūrė ne kas kitas, bet pati „Visa“ kompanija. Naujoji žaidimo versija pavadinta: „Monopoly Here and Now Electronic Banking“.

Nežinia, kaip jums, bet mes tokia idėja nelabai žavimės. Jau ir taip patirti grynųjų pinigų kvapo ir skonio tenka vis mažiau, visur galima atsiskaityti kortelėmis ar net „online“, tad bent jau galėdavome pasidžiaugti kad ir netikrais „Monopolio“ šimtais ir tūkstančiais kupiūrų. Na, bet galbūt ši kortelių idėja kažką ir sudomins.



MONOPOLY
0001 1935-2005 7070
VISA

Interneto pokalbių žmogiukas

Toks keistas ir smagus išradimas, kad net sunku jį aprašyti... :) Susikaupiame... Susipažinkite su „pasiekiamumo robotuku“!

Angliškai pavadintas „Availabot“ iš tiesų jis labai primena „Lego“ žmogiuką. Anglijos kompanija „Schulze & Webb“ sukūrė šį robotuką, kuris labai vizualiai parodo jūsų kontakto pasiekiamumą greitų pranešimų programoje. t.y., jei jūsų draugas/draugė yra neprisijungęs prie pranešimų programos, šis žmogiukas bus nugriuvęs, o kai reikiamas asmuo prisijungia, žmogiukas atsistoja, taip iškart atkreipdamas jūsų dėmesį, jei nesate prie kompiuterio. Žaismingumo prideda ir tai, kad žmogiuko išvaizdą galite susidėlioti patys, taigi įmanoma parinkti kiek įmanoma panašesnę į reikiamo žmogaus išvaizdą. O prijungti tokių žmogiukų galima tiek, kiek yra laisvų USB portų. Tik įsivaizduokite, kaip smagiai jie visi griuvinėtų :). Tiesa, kol kas pagaminti tik pirmieji prototipai, kurie veikia tik su „Apple“ kompiuterių iChat programa, tačiau kuriami ir su „Windows“ bei „Skype“ dirbsiantys žmogiukai.

SCHULZE & WEBB

Tikėkimės, kad iki Kalėdų pagamins „vindousinių“, nes tai būtų puikiausia dovana savo internetiniams draugams: susidėlioji panašų į save, užkrauni jį su savo „online“ informacija ir išsiunti.

Žingsnių galia

Britų mokslininkai tyrinėja tokią idėją, kuri primena gana kraupoką žmonių likimą „Matricoje“. Jei konkrečiau — žmonių generuojamos elektros energijos panaudojimą.

„Mes galime sugeneruoti nuo 5 iki 7 energijos vatų kiekvienu žingsniu, o ši energija yra tiesiog išmetama į žemę!“ — piktinasi Kler Prais (Clair Price), kompanijos „The Facility Architects“, rengiančios projektą „Pacesetters“, vadovė. Kaip ir saulės ar vėjo energijos šalininkai, vibracijos galios tyrinėtojai tikina, kad švarios energijos pilna aplink mus, tik reikia sugalvoti, kaip ją panaudoti.

Kompanija ruošia prototipinę sistemą, kuri sugebėtų „pagauti“ žingsnių vibraciją ir iš jos sugeneruoti elektros energiją. Tokios sistemos galėtų būti įdiegtos tankiose žmonių vietose, pavyzdžiui, metro stotyse, kur per valandą praeina keliasdešimt tūkstančių žmonių. Padauginę tai iš minėtųjų 5 ar 7 vatų, gauname kiekį, pakankamą šviesai pastate visai dienai. Džimas Gilbertas (Jim Gilbert), Halo miesto universiteto inžinerijos profesorius, kuriantis šią sistemą, jau anksčiau susidūrė su panašia užduotimi. Jam buvo pateiktas užsakymas sukurti generatorius karių batuose, kad šie iš žingsnių gamintų elektros energiją karių telefonams, tačiau buvo neįmanoma užtikrinti, kad generatoriai nesusiteps ar nesušlaps. Tiesa, po grindimis panašius generatorius galima įtaisyti gana saugiai, tik jie turi atlaikyti tūkstančių žmonių žingsnius.

Pirmieji tokių sistemų prototipai turėtų pasirodyti jau šių metų pabaigoje. Sėkmingų testavimų atveju bus galima pradėti gamybą.

Taigi kol kas per daug nevaikščiokite — taupykite žingsnius būsimai elektros energijai.

!Dėmesio!

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys.

!Dėmesio!

Daugelis piratinių žaidimų įdiegus apataisas nebeveiks

video
Half-Life 2: Portal
Need For Speed: Carbon
Team Fortress 2
El Matador
game
Over the Hedge
Micro Machines V4
Evochron Alliance
Penumbra
OVER THE HEDGE
PC KLUBAS
GAMES.LT

CD2

DEMONSTRACINĖ VERSIJA – „OVER THE HEDGE“

Žaidimas pagal naują „Dreamworks“ kompiuterinės animacijos filmą „Anapus tvoros“. Meškėno RJ, vėžliuko Verne, voverės Hammy ar skunkės Stella vaidmenyse reikia keliauti po gyvenamąsias teritorijas, įveikti kliūtis ir atlikti įvairias užduotis.

DEMONSTRACINĖ VERSIJA – „MICRO MACHINES V4“

Vėlgi recenzija yra žurnale, o čia galite pabandyti pirmąsias kelias žaidimo trasas, sudalyvauti įprastose lenktynėse ir kovos važiavimuose.

PILNAS ŽAIDIMAS – „PENUMBRA“

Siaubo nuotykių žaidimas, sukurtas kelių studentų komandos. Žaidimas vizualiai įspūdingas ir įvairiai išnaudoja fiziką. Jis buvo kurtas kaip technologinis projektas, skirtas tyrinėti naujoms fizikos išnaudojimo žaidimuose galimybėms.

DEMONSTRACINĖ VERSIJA – „EVOCHRON ALLIANCE“

Kosminių kovų, tyrinėjimo ir prekybos žaidimas. Tenka skraidyti po įvairias kosmines erdves, išmokti sudėtingos navigacijos, rasti paslėptų naudingų elementų.

SHAREWARE

„Cake Mania“
Spalvingas žaidimas, kuriame tenka valdyti kepyklą ir organizuoti jos darbą. Jauna mergina Jill grįžta iš kulinarijos mokyklos ir įkuria šeimos kepyklos verslą. Turite kuo geriau aptarnauti klientus, uždirbti pinigų ir kurti naujus tortus.

„Armadillo Run“
Fizikinis loginis žaidimas, iš principo primenantis garsųjį tiltų statybos žaidimą „Pontifex“. Panaudodami įvairias medžiagas turite sukonstruoti tokias struktūras, kad jomis kamuoliukas atsidurtų tam tikroje reikiamoje vietoje. Tikroviška fizika leidžia įvairiai įveikti kiekvieno lygio užduotį.

„Indiana Jones and the Fountain of Youth“
Klasikinis „parodyk ir paspausk“ „kvestas“ su garsiuoju Indiana Džounsu.

TRASH

Mozilla Firefox
Daugelį apdovanojimų laimėjusi atviro kodo tinklo naršyklė. „Firefox“ turi apsaugą nuo virusų, šnipinėjimo programų ir reklaminių langelių. Naršyklės naudojimas labai paprastas ir lengvai perprantamas.

Mozilla Thunderbird
Paprastas ir greitas elektroninio pašto klientas. Įvairūs „spam“ filtrai, greita žinučių paieška, skirtingi pagal savus poreikius derinami vaizdai.

Audacity
Nemokama ir lengva audio redagavimo programa. Galima įrašinėti bet kokį audio kanalą, konvertuoti muziką iš juostų ar plokštelių į skaitmeninį formatą bei CD, redaguoti Ogg Vorbis, MP3 ir WAV garso bylas, įvairiai maišyti garsus.

PC KLUBAS
GAMES.LT
PREY

CD1

DEMONSTRACINĖ VERSIJA – „PREY“

Nieko naujo nebepapasakosime, žaidimo recenziją turbūt jau perskaitėte. Demonstracinė versija leidžia išbandyti penkis pirmuosius žaidimo lygius bei du daugelio žaidėjų režimo lygius.

„PREY BENCHMARK“

„Prey“ žaidimo pagrindu sukurtas sistemos testas. Naudojamas kartu su pilna arba demonstracine „Prey“ versija. Įvairūs skiriamosios gebos nustatymai, taip pat „šeiderių“ bei filtrų reguliavimas, padidintos grafikos opcijos.

„PREY“ VIDEO

Keletas epizodų iš paties žaidimo bei šiemetinės E3 parodos treileris.

„PREY“ ŽAIDIMO „SKRYNŠOTAI“.

Stuff
Perkamiausias pasaulyje žurnalas
apie technikos naujoves
IEŠKOK PARDAVIMO VIETOSE
VISOJE LIETUVOJE!
• 21 ŠALIS,
• 1 000 000 SKAITYTOJŲ,
• VIENA AISTRA...

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a,
44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią
„Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU SUŽINOTI APIE ŠĮ NAUJĄ ŽAIDIMĄ:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas i GAMEFAQ:
žaidimas:

lygis/misija:

problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

Atsakymas į Avermedia konkursą:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Labiausiai patikųsi skaitytojo minirecenzija:

Ar norėtumėte, kad PC Klubo pilna versija eitu su DVD disku vietoje 2 CD?

☐ **TAIP** ☐ **NE**

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Kupono informaciją galima siųsti ir SMS žinute 1656 įrašius PCK.

Intenso
150 CD-R
gigabyte.box
> 100 GB
150 CD-R
700 MB / 1x-52x

Siųsk kuponą ir laimėk Intenzo CD-R „keiką“

Prizas už praėjusio numerio kuponą atitenka Aurimui Staniulynai iš Marijampolės. Prašome paskambinti į redakciją tel.: 8 37 763203

Sklinda gandai, kad „PC Klubo“ prenumeratoriams sekasi...

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a,
44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią
„Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU SUŽINOTI APIE ŠĮ NAUJĄ ŽAIDIMĄ:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas i GAMEFAQ:
žaidimas:

lygis/misija:

problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

Atsakymas į Avermedia konkursą:

☐☐☐☐☐

Labiausiai patikųsi skaitytojo minirecenzija:

Ar norėtumėte, kad PC Klubo pilna versija eitu su DVD disku vietoje 2 CD?

☑ TAIP ☐ NE

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti): V

e 2 x

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Kupono informaciją galima siųsti ir SMS žinute 1656 įrašius PCK.

Intenso
150 CD-R
Intenso
gigabyte.box
> 100 GB
150 CD-R
700 MB / 1x-52x

Siųsk kuponą ir laimėk Intenzo CD-R „keiką“

Prizas už praėjusio numerio kuponą atitenka Aleksandrui Marchockiui iš Prienų. Prašome paskambinti į redakciją tel.: 8 37 763203

Kitame numeryje...

- ☐ Žaidimų naujienos iš parodos Games Convention 2006
- ☐ Sid Meier's Civilization IV: Warlords
- ☐ Pirates of the Carribean: The Legend of Jack Sparrow
- ☐ Cars
- ☐ FlatOut 2
- ☐ ... ir kitų naujų žaidimų recenzijos!

Specialistai rekomenduoja ICG KOMPIUTERIAI

hp invent
Photosmart E327
5.0 Megapixels

5 Mpix FOTOAPARATAS NEMOKAMAI!

KIEKVIENAM PERKANČIAM NEŠIOJAMĄJĮ AR TOP 2006 KOMPIUTERĮ.

Procesorius: AMD 64bit 3300+
Kietasis diskas: 160 Gb SATAII/8MB
Atmintinė: 512MB
Optinis įrenginys: DVD +- RW Lightscribe
Vaizdo plokštė: GeForce 6100 128mb
Garso plokštė: 5.1 Realtek
Interneto plokštė: Realtek 10/100 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,RAID 0,1
Garantija: 2 metai
Dovanos: HP E327 fotoaparatas,
"NOD 32" Antivirusinė sistema

Kaina 1597 Lt - 33% =

1069 Lt,-

Fujitsu-Siemens Amilo

Procesorius Celeron M 1.40Ghz, 14,1" WXGA ekranas, atmintinė 512MB, kietasis diskas 40GB, vaizdo plokštė UniChromeTMPro, DVD įrašinėjantis įrenginys, belaidis internetas, Windows Xp Home, svoris 2,9kg, baterija 6cell, vidutiniškai dirba 2,5val. 2 metai Europinė garantija.

Dovanos: HP E327 fotoaparatas,
"NOD 32" Antivirusinė sistema

Kaina 2388 Lt - 33%= **1599 Lt,-**

TOP 2006 darbui

Procesorius:INTEL Celeron 3,06 Ghz
Kietasis diskas:160 Gb SATA/8mb
Atmintinė:512 Mb
Optinis įrenginys: DVD+/-RW Lightscribe
Vaizdo plokštė:ATI Radeon X300 128MB
Garso plokštė:5.1 Realtek
Interneto plokštė:Realtek 100/1000 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
"NOD 32" Antivirusinė sistema
Garantija: 2 metai

Kaina 1499 Lt - 33% =
1004,-* **46 Lt/mėn.**

TOP 2006 namams

Procesorius:AMD 64bit 3300+
Kietasis diskas:200Gb SATA / 8mb
Atmintinė:512MB DDR
Optinis įrenginys: DVD+/-RW Lightscribe
Vaizdo pl.:GeForce 6200 256MB DVI
Garso plokštė:5.1 Realtek
Interneto plokštė: Realtek 10/100 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
"NOD 32" Antivirusinė sistema
Garantija: 2 metai

Kaina 1799 Lt - 33%=
1205,-* **61 Lt/mėn.**

TOP 2006 optimalus

Procesorius:INTEL Dual Core 5,3 Ghz
Kietasis diskas:160Gb SATA
Atmintinė:1024MB DDR
Optinis įrenginys:DVD+/-RW Lightscribe
Vaizdo pl.:FX 7300 256MB PCI-E DVI
Garso plokštė:5.1 Realtek
Interneto plokštė: 10/100/1000 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
"NOD 32" Antivirusinė sistema
Garantija: 2 metai

Kaina 1999 Lt - 33%=
1339,-* **68 Lt/mėn.**

TOP 2006 žaidimams

Procesorius:AMD 64bit 3400+
Kietasis diskas:250Gb / 7200
Atmintinė:1024MB DDR
Optinis įrenginys: DVD+/-RW Lightscribe
Vaizdo pl.: FX 7300 256MB PCI-E DVI
Garso plokštė: 5.1 Realtek
Interneto plokštė: 10/100/1000 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
"NOD 32" Antivirusinė sistema
Garantija: 2 metai

Kaina 2099 Lt - 33%=
1406,-* **71 Lt/mėn.**

TOP 2006 ekstremalams

Procesorius:INTEL Dual Core 6,0 Ghz
Kietasis diskas:250Gb / 7200
Atmintinė:1024MB DDR
Optinis įrenginys:DVD+/-RW Lightscribe
Vaizdo pl.: FX 7300 256MB PCI-E DVI
Garso plokštė:5.1 Realtek
Interneto plokštė:10/100/1000 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
"NOD 32" Antivirusinė sistema
Garantija: 2 metai

Kaina 2399 Lt - 33%=
1607,-* **81 Lt/mėn.**

HYPER ICG Vilnius - P. Lukšio g. 17, Tel.: (8~5) 2101188, 2101187
HYPER ICG Kaunas - Savanorių pr. 315 / S.Žukausko Tel./Faks.: (8~37) 775643
Šiauliai - Vasario 16 - osios g. 41, Tel.: (8~41) 526066
Panevėžys - V. Kudirkos g. 3, Tel.: (8~45) 435626

Utena - Kauno g. 19, Tel.: (8~389) 50607
Telšiai - Respublikos g. 34-3, Tel.: (8~444) 51020
Klaipėda - Kuli Vart g. 5, Tel.: (8~46) 314717
Alytus - Ugniagesių g. 1, Tel.: (8~315) 73260

Tauragė - Vasario 16-osios g. 4, Tel.: (8~446) 55011
Marijampolė - Gedimino g. 7, Tel.: (8~343) 56563
Kėdainiai - Tel.: (8~699) 33132
Šalčininkai UAB "Etanetas" - Vilniaus g. 56, Tel.: (8~600) 06779

PRITRENKIANTYS X-MEN®
IEŠKOK NAUJO KOMIKSO LIETUVOJE!
Laimėk Sony Ericsson W550i mobilųjį telefoną!

MARVEL © 2006 Marvel Characters, Inc.